

平成8年6月30日発行(毎月2回15日、30日発行)
第11巻第14号通巻173号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE

ゲーメスト

June 30 1996 No 173

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

1996
6.30
毎月15日・30日発売/特別定価
550yen

攻略パワープロジェクト!!
闘姫伝承
ニンジャマスターズ
ラストブロンクス
バイルガレッガ
ガンブレードニューヨーク
ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ
セクシーパロディウス
バーチャロン
アート オブ ファイティング 龍虎の拳外伝
バーチャファイター2.1
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
ほか

新作スーパーレビュー!
ついに発表! ダイヤグラム!!
ストリートファイターZERO2

CPUも対戦も怖いものなし!
サイキックフォース

カプコンの3D格闘! 全貌が明らかに!
スターグラディエイター

ソニック・ザ・ファイターズ/ゼビウス3D/G
DEAD OR ALIVE/戦国ブレード

ニューゲームジャングル
デカスリート
スーパーパズルファイターⅡX
ねらってチュー/ストームブレード
メタルスラッグ/もうぢゃ
麻雀ファンタジッククラブ

特別付録
サイキック
フォース
ポスター

STREET FIGHTER ZERO
中平正彦執筆! コミック第18回


サイキックフォース
PSYCHIC FORCE™
目も眩む超能力対決！
CG対戦アクションゲーム!!
●スリル満点の空中戦を体験できる横画面サイドビュー対戦アクションゲーム。
●凝った動きと映像で浮遊感を演出、数々の超能力技を駆使して戦いを繰り広げます。
●全8ステージ、8セレクトキャラ(共にシークレットステージ・キャラあり)。
●初心者も十分に楽しむことができるオートガード機能を搭載。
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1996 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
TAITO FX-1
サイキック旋風
巻き起こる!!
前代未聞のバトル炸裂、
クライマックスが連続して襲う。
対戦アクションを極めた者たちよ、
ここに集結せよ！！
敵からの攻撃を防ぐ"バリアガード"、勝負のカギを握る
"結界"、常に緊張感をもたらす"サドンデス"・・・
それは噂通りの新感覚《対戦アクションゲーム》だった。
超ド派手なバトル、一発逆転を秘めたスリリングな攻防、
プレイヤーを陶酔させる浮遊感覚など、
強烈なサイキック・ショックが君を襲う。

つひに発表!ダイヤグラム



巷でブイブイいわせている春麗&ナッシュをいかにして倒すか!?についても詳しくやるぞ!

ストリートファイターZERO2

1位はやはり……

SFZ2

対戦ダイヤグラム

恒例のダイヤグラム。SFZ2 VER.1.0だ。

担当:SFZ2チーム

栄光の第1位 春麗

晴れて第1位の栄光に輝いたのは初代ストⅡからの最多出場キャラ、春麗。遂に念願の最強の座を手に入れた。

判定の強い中足払いから強力でスキの小さい気功拳や旋円蹴への連携を軸に相手のガードを崩し、しびれを切らして跳び込んだところを立ち大K・Pで迎撃するといった王道パターン。そして安定度の高いゲージを用いた強力な連続技が彼女をこの地位に押し上げたようだ。下位キャラで勝つことは難しいだろう。

大躍進!第2位 アドン

第2位はなんとアドン。前作から最も成長したキャラだ。

彼の強さの要因としてはスピードの速さを生かしたリーチの優れた通常技とトリッキーな必殺技による圧倒的な攻めが挙げられる。さらにゲーム全体を通していえる迎撃必殺技の弱体化とチェーンコンボの削除といったシステムの変更も彼の強さに一役買っていることもポイントだ。

実はケンと豪鬼の波動拳を見てからジャガーキックで跳び越えられるって知ってた?

納得の強さ第3位 ナッシュ

表彰台の最後を飾るのはナッシュ。点数的には上位2キャラに劣るが、実質的な強さで引けを取ることもなく各キャラに対する安定度も高い。

その強さの秘訣はいろいろとあるが、まず第一にソニックの性能の高さが挙げられる。隙が小さく、撃ち合いになってもソニックブレイクで対抗できる点が強み。そして小サマーが空中ガード不可になり守りの堅さが前作より増した。

攻守ともに万能、上達度が強さに直結するキャラである。



リーチ、判定ともに強いアドンの立ち大キック。

いわゆる対応型第4位 ローズ

上位3キャラほどインパクトはないがローズの性能は高い。

ソウルスパイラルを絡めた強力な連続技ももちろん彼女の特徴のひとつだが、万能対空とも呼べるしゃがみ大パンチ、流れを一気に引き戻すソウルリフレクトなど相手の行動それぞれに対応した技を豊富に揃えていることが真の強みだろう。

ただし中段攻撃がないため表彰台に上ることは難しいかもしれない。

実は強い第5位 バーディー

大柄で鈍重なイメージの強いバーディー。こういったキャラは一般的に弱いと思われがちだが、注意して見てみるとバーディーはジャンプが速く、移動技が融通が利く優れたキャラであると言える。また技ひとつひとつとっても判定、威力ともに強力でその押しの強さは特筆すべきものがある。

さてこのバーディー、一部ではリュウ・ケンキラーと呼ばれているがこの表では五分。このあたりの変動が気になるところだ。



女王の座についた春麗。スキはあるのか?

復活のヨガマスター第6位 ダルシム

ストⅡシリーズでは常にその強さに定評があったダルシム。今回もいい位置につけてきている。

さてSFZ2のダルシム、動きの重いキャラに対してはセオリーのヨガファイヤーと通常技による遠距離での一方的な攻めも可能だが、足の速いキャラに対してはいかんせん厳しい闘いを強いられるようだ。ここをいかに対処する

かが今後の課題だろう。
相変わらずガイル系（ナッシュ）に有利な点はさすがだ。

チクチク系 第7位 ロレント

ロレントはまったくの新キャラであるということとトリッキーな必殺技が多いということもあって戦法が確立しにくいキャラだが、リーチに優れ威力の高い下段攻撃をメインに攻めていけばかなり強さを誇る。
ナイフなどのクセの強い必殺技も使いどころを間違えれば墓穴を掘ることになるがロレントの攻めのバリエーションを考えれば必要不可欠なモノだ。プレイヤーの資質が問われるキャラだ。

武神流は普遍なり 第8位 ガイ

前作では豪鬼と並び最強と目されたガイも今回は中堅どころに収まった。
しかし当初は前作で猛威をふるった必殺技が弱体化したため〝大丈夫か?〟と思われたガイも蓋を開けてみれば新技崩山斗と疾駆けからの投げを交えた2択でガンガン攻めることが可能。中段攻撃も相変わらず脅威である。
しかし春麗やバーディー、ベガといったペースを掴みにくい相手には多少きついのも確かである。

なんとかAグループ 第9位 ベガ

永遠のラスボス、ベガ。彼ほど浮き沈みの激しいキャラも珍しいが今回はAグループ最後尾に食いついてきた。
彼のキャラ特性について説明すると、実は技のひとつひとつに欠点があり、どれが強いとは一概に言いづらいのだが、足の速さと軌道の高さの


なんとなく強い感のあるベガ。

■ストリートファイターZERO2対戦ダイヤグラム Ver.1.0

	春麗	アドン	ナッシュ	ローズ	バーディー	ダルシム	ロレント	ガイ	ベガ	さくら	ケン	リュウ	豪鬼	ソドム	サガット	ザンギエフ	ダン	元	合計
春麗		6	4	6	6	7	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	109(+24)
アドン	4		5	5	6	7	7	5	6	6	7	6	7	7	6	8	7	7	106(+21)
ナッシュ	6	5		5	6	4	5	5	5	7	6	6	6	6	6	7	8	8	101(+16)
ローズ	4	5	5		5	6	4	5	5	5	6	6	6	7	7	5	6	8	95(+10)
バーディー	4	4	4	5		5	6	6	5	6	5	5	6	6	6	6	7	7	93(+8)
ダルシム	3	3	6	4	5		6	4	4	6	4	5	6	6	5	8	7	8	90(+5)
ロレント	4	3	5	6	4	4		5	6	3	6	4	6	5	7	7	7	7	89(+4)
ガイ	4	5	5	5	4	6	5		4	6	5	5	4	5	6	5	7	6	87(+2)
ベガ	4	4	5	5	5	6	4	6		4	5	5	5	5	6	5	6	6	86(+1)
さくら	4	4	3	5	4	4	7	4	6		5	6	5	5	5	5	6	6	84(−1)
ケン	4	3	4	4	5	6	4	5	5	5		5	5	5	5	5	6	7	83(−2)
リュウ	4	4	4	4	5	5	6	5	5	4	5		4	5	5	5	6	7	83(−2)
豪鬼	3	3	4	4	4	4	4	6	5	5	5	6		5	5	6	6	6	81(−4)
ソドム	3	3	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5		4	6	6	7	79(−6)
サガット	3	4	4	3	4	5	3	4	4	5	5	5	5	6		7	5	5	77(−8)
ザンギエフ	3	2	3	5	4	2	3	5	5	5	5	5	4	4	3		7	8	73(−12)
ダン	2	3	2	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	3		6	61(−24)
元	2	3	2	2	3	2	3	4	4	4	3	3	4	3	5	2	4		53(−32)



どうした主人公。今後に期待。

ワリに素早いジャンプを生かした攻めが相手にとってはやりづらいようだ。返されることはあってもダブルニーとヘッドプレスは重要な戦力。単調にならなければまだイケる。

意外と低迷 第10位 さくら

最初は激強といわれた赤ブル女子高生さくらも時が経つにつれその地位も低迷。

まずその要因としてはジャンプと波動拳の性能の低さ、そして春風脚が他キャラに攻略されたことが挙げられる。未だにそれらの技に頼った闘い方のプレイヤーも多い。

しかしリーチがあり判定の強い通常技と小足払い→大咲桜拳といったさくららしい攻めを心がければ十分強い。

数値上とはいえ、リュウ、ケンより強いとはこれいかに。

どうしたライバル 第11位 ケン

前作では連打の利く小足払いからのチェーンコンボそしてキャンセル必殺技と強烈な押しで上位に君臨したケンも今回はBグループと低迷。

しかしそれはケンが極端に弱体化したのではなく、他キャラの向上のためであり〝一発屋のケン〟はいまだ健在。

強化された空中投げや使える新技キックZEROカウンターなど魅力的な技も豊富なケン。前転などで相手をかき回せば十分闘えるキャラだ。ただしアドン戦はヤバめ。

どうした主人公 第12位 リュウ

ケンと同ポイントで並んだリュウ、ただしその対戦内容は多少異なる。

ケン、豪鬼と比べ性能がいい波動拳による押しと旋風脚（→中K）による固めでどのキャラとも五分に近い闘いが可能だが、ここぞの真空波動拳が弱体化したため相手にリードをとられると逆転が難しくなった。

今回はどこまで地道に闘えるかが課題。もっと上位にくい込めるはず。



思ったより伸び悩む新キャラ、さくら。

どうした隠れキャラ 第13位 豪鬼

リュウ、ケンのバージョンアップキャラといわれる豪鬼。前作ではその呼び名のとおり最強の座を手に入れたが、今回は波動拳の性能差と瞬獄殺の性能が落ちたこと、斬空波動拳の弱体化でリュウ、ケンよりも下位に甘んじた。特に上位キャラとの差はそれを露骨に表している。

まあ今に始まったことではないが、リュウ、ケンと同じように扱っては勝てない。空刃脚などを用いた豪鬼らしい闘い方を望む。

武の心を理解できていない？ 第14位 ソドム

一見似たようなキャラであるバーディーと大きく水をあけられたソドム。やはり別物らしい。

キャラ特性や基本戦法は前作のものとさほど変わっていないように思えるが、その強さの比重に重きを置いていた〝魔法キック〟がなくなった今、彼にとっては苦しい時代といえるだろう

しかし上位以外はまだだイケる。魔奴義亜の明日のために気合を入れろ！

帝王と呼ばれて久しい 第15位 サガット

前作ではかなり低迷した元帝王サガット。

SFZ2ではタイガーブロウの強化などかなりパワーアップが図られたが実際のところめざましい躍進を遂げるには至らなかったといえる。

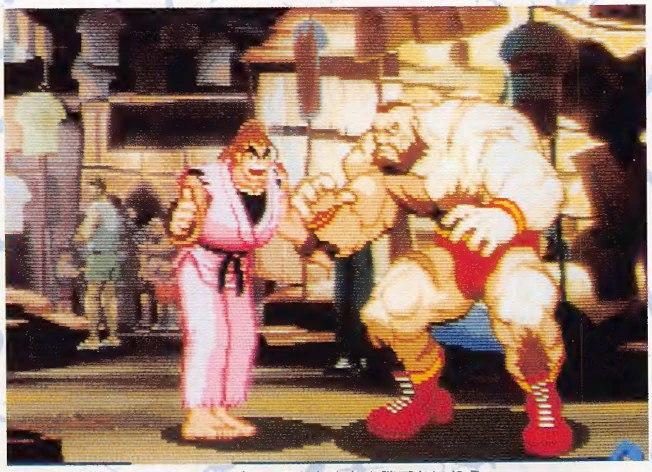
足が遅く、中段攻撃がない。そして連続技をつなげにくいといった部分単位での欠点がこの評価につながった。

弟子のアドンに比べ活躍が目立たないサガット。立ち中Kキャンセルなど小技を利かせた攻めでなんとかこの状況を打破しよう。

またもや指定席 第16位 ザンギエフ

復活の赤き共産主義者改めサイクロン、ザンギエフ。より肉感的なキャラになりそのダイナミックなあばれっぷりで勝っているときの印象が強いが、実際のところはキツい闘いを強いられているようだ。

相手の起きあがりに直接スクリューをかけられるようになったのは大きいが、いかんせんガードが堅くて近づけさせてもらえないキャラにはかなり分が悪い。ワンチャンスキャラとはもはやいえないか。



ゴーイング・マイ・ウェイのダン。でもなかなか勝てないねえ。

わりと最強流？ 第17位 ダン

「勝てないように作りました。おちょくってください」と開発の方が言ったとか言わないとか例の調子のダン。最下位確定かと思われたが実はビリ前。しかもそれなりに闘えるキャラも多い。

その強さ（？）の秘密はさりげなく判定の強い通常技とオリコンを駆使した強烈な連続技にある。大足払いもリュウ、ケン系だしね。

と一応よいしょしてみたが、やはりキツい。ザンギ以上は極端に苦しいだろう。



扱いが難しい元。最下位脱出なるか。

最下位の暗殺者 第18位 元

最下位は元。ダンより低いのには驚きだが、それには理由がある。

まず流派が2つあるため、マスターが難しい。接近戦主体のワリに技ひとつひとつの判定・威力が弱い。その他さまざまな理由もあるが各キャラに対して有利な点がまったく見つからないため点数的そして実質的に最下位となった。

ずば抜けた弱さの元に明日はあるのだろうか。彼を含めたキャラ相性の今後が楽しみである。

衝撃の事実が、今ここに…

「当て投げ」の真実

小技を当ててからの投げといってもピンからキリまである。それをすべて「ハメ」の一言で片づけるわけにはいかない。いまここに、当て投げのすべてがあきらかになる。

担当：FRS-N.O

まず、「通常技をガードさせてからコマンド投げ」の対象となるキャラを挙げてみよう。まず旧キャラからは、バーディー、ソドム、豪鬼。そして新キャラからは、「元祖当て投げキャラ」のザンギエフ。1キャラずつ見てみると…、

●バーディー
マーダラーチェーン
バンデッドチェーン
ブルリベンジャー
●ソドム
ブツメツバスター
テンチュウサツ
●豪鬼
瞬獄殺
●ザンギエフ
スクリューパイルドライバー、アトミックスープレックス、ファイナルアトミックバスター

以上、9つの技を中心に話を進めよう。

さて、これらの技を通常技を当ててから仕掛けるわけだが、厳密には通常技をガードさせたときの相手側のガード硬直が切れた瞬間に、コマンド投げを完成させなくてはならない。

そこで当て投げをする側は、当然相手より先に動けるようになって、相手のガード時間が切れる瞬間を狙う必要がある。まず、ここで引っかかるキャラはいるのだろうか？

実は1キャラだけいるのである。それが誰あろう、ザンギエフその人だ。これは密かに、意外なのではないだろうか。そもそも、当て投げやハメという考え方はこのキャラからスタートしたはず。その、元祖ハメ男がZERO2では真っ先に予選落ちを喫してしまったのだ。

その理由はいたって明快、ザンギエフの地上技は相手にガードさせても、相手のほうが先に動けてしまうのである。逆に、至近距離で小攻撃をガードさせてしまうと、相手から目押し小Kなどの返し技をくらってしまうほど隙が大きいと言える。



「ハメだあ！」ほんとかよ、オイ。

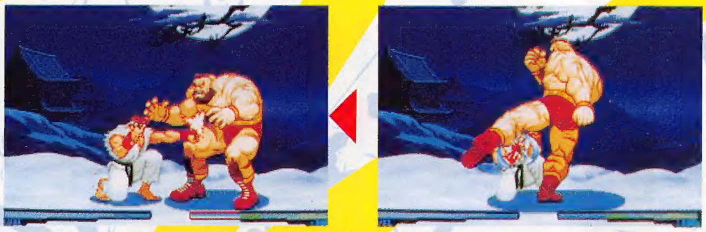
ちなみに、「下小Pは連打すれば連続技になるじゃない？なのに、なんで目押しで返し技をくらうの？」と考えた人は発想はよかったけど少し違うよ。下小Pは単発ではたしかに返し技がある。しかし、連打すれば「連打キャンセル」という機能が働いて隙なく繋がるようになるのだ。

ここでは、とりあえず予選落ちしなかったほかのキャラを見てみよう。

バーディーは代表的な当て投げといえば小足をガードさせてマーダラーチェーン、などがある。

ソドムは立ち中Kをガードさせて、これにキャンセルをかけてブツメツバスター。

豪鬼は立ち中Kや旋風脚をガードさせてからの瞬獄殺。これらははたして、ハメになるのだろうか？



ザンギエフの小攻撃は実はガードされると目押しで反撃できてしまう。

当て投げなんて、余裕！

実は、ここに挙げた当て投げは全キャラ共通の脱出法がある。それは「ジャンプ」だ。相手に通常技をガードさせられたら、レバーを上方向に入れておけばいい。ただし、コマンドが完成した瞬間に時が止まるスーパーコンボは、画面が暗転する前までにジャンプ方向にレバーが入っている必要がある。このなかでも豪鬼の瞬獄殺だけは、画面が暗転したのを確認してからレバーを入れても間に合う。また、こちらの起き上がりに瞬獄殺を重ねられてもこの方法で脱出できる。



地上で技をガードさせてからのスクリューはハメでもなんでもない。

さて、当て投げの最も簡単でベーシックな脱出法であるジャンプは、オールマイティではあるが、残念ながらたったひとつだけ弱点がある。ジャンプの遅いキャラでは跳べないのである。そのキャラとは、バーディー、ソドム、ザンギエフの4人。しかし、心配は無用。通常投げで投げ返せばいいのだ。



起き上がりに瞬獄殺を重ねられても…、

なお、前述した通常投げによる投げ返しは当然のことながら、投げの間合い内であることがその成立条件。この返しかたは、ジャンプで逃げられるキャラがおこなっても有効だ。



通常投げでポイ！だれだよ、瞬獄殺を重ねられるとつらいとかいってる奴は!?

これで当て投げも、もう怖くない。バーディー、ソドム、豪鬼に当て投げされるのがわかっているのに、みすみす投げられるのを指をくわえて見ているしかないという時代はもう終わりだ。

…ここで終われば、ハッピーエンドとなるわけだけど、そうは問屋がおろさない。まだまだ、これでは終われないのだ。冒頭でなんていったか覚えてるかい？このゲームには「元祖当て投げ」ことザンギエフがいることを忘れちゃいけない。

新当て投げ伝説

「だって、ザンギエフの小技って相手のほうが早く動けるんでしょ。だったらハメにならないんじゃないの…」。そう、まったくそのとおり。しかし、それは地上で小技からスクリューにいったときの話だ。

実は2ページ目にしてとて

つもない事実を発表しなければならない。ザンギエフのコマンド投げのみ、ほかのキャラのコマンド投げとはその属性が違うのである！

どういうことかというとバーディーにせよソドムにせよ、コマンドを入力したらまずは「つかみ」のポーズが表示される。その後にそれぞれのつかむまでのモーションがあり、こうなってはじめて相手を「つかむ」ことができる。

しかし、ザンギエフのコマンド投げはコマンドが成立した瞬間に間合い内に相手がいるかどうかをチェックし、そこに相手が存在すればつかんでしまえる。

この形態は、コマンドが成立してからモーションが発生し、キャッチチェックを行うのがバーディー、ソドムの「ヴァンパイア式コマンド投げ」。コマンド成立時にキャッチチェックして瞬時につかまえるザンギエフは「ストII式コマンド投げ」といいかえることができるだろう。当然、ヴァンパイア式とストII式ではどっちが高性能なのかはいうまでもあるまい。

さらに、ZERO2唯一のストII式コマンド投げである


バーディー、ソドムのコマンド投げはつかむまでに間がある。


しかしザンギエフのコマンド投げは瞬間的につかめる。

ザンギエフには、もうひとつの特殊性能が備わっていた。

通常の起き上がりモーションは、起き上がりきってからもほんの少しの間は投げられ判定がない。だがザンギエフのコマンド投げには、バーディーやソドムでは絶対つかめないはずの「起き上がり終了時」の、あるモーションをつかむ能力がある。

その、あるモーションとは起き上がる側の操作入力が実行できる瞬間だ。

ということは、ザンギエフ側が理想的な完璧のタイミングで、起き上がり中の相手にコマンド投げを重ねてきた場合に脱出法はあるのだろうか。

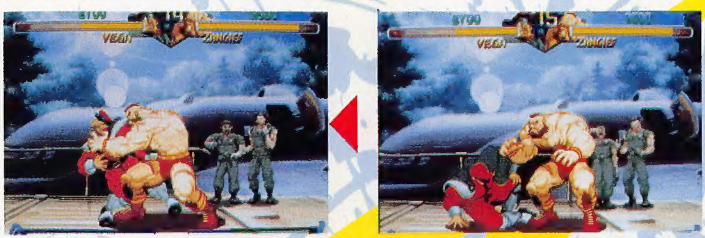
ここで第2のおそるべき事実を明らかにしよう。実は(相手に投げが入る条件下で)、『ザンギエフ側のコマンド完成と同時に無敵必殺技を成立させても、何分の1かの割合で無敵必殺技の入力をかき消して、無敵必殺技自体の入力がなかったことにしてしまえる』のである。

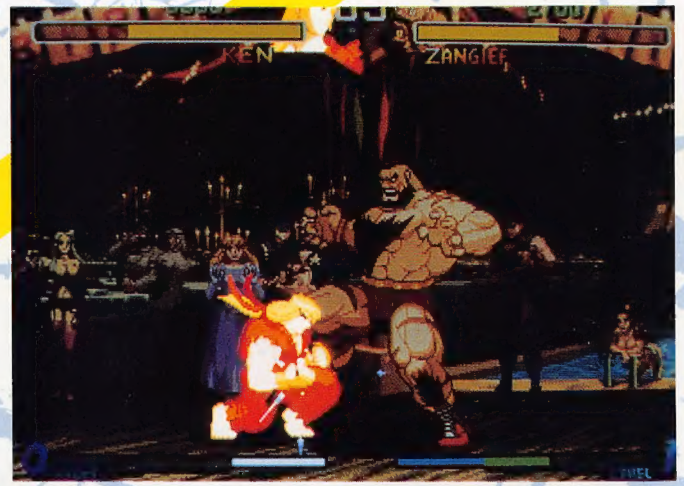
例題を出して説明しよう。

たとえば、ザンギエフがスクリューを、ケンが昇龍裂破をまったく同時に成立させたとする。この結果は、どちらが勝つかはそのときの運（ランダム）なのである。また、これにリバーサル時という制約がつくと事態をもっと理解しやすい。

ケンの起き上がりにザンギエフがスクリューを重ねて、ケンはリバーサルで昇龍裂破をだした。このときは、ザンギエフが勝てばリバーサルの表示は出ないで（ちゃんと昇龍裂破はリバーサルで入力されているにもかかわらず）何事もなかったかのようにスクリューが決まる。逆にケンが勝ったなら画面は暗転、スクリューの「失敗ポーズが表示されて」昇龍裂破がでる。

これで理解できたとおもうが、この現象はスクリュー側がリバーサルの入力をかき消すことこそあれ、リバーサル側が勝ってもスクリュー自体の入力をかき消すことはないのである。


ザンギエフのコマンド投げは唯一、起き上がりをつかめる。



スクリューが裂破の入力をかき消すことはあっても、スクリューの入力が消されることはない。

運によって脱出不能なハメ

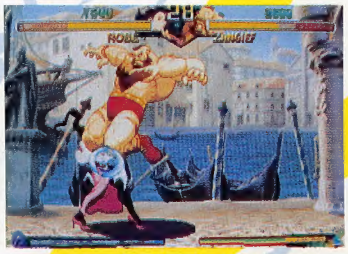
起き上がり時の攻防を例にとって説明したが、このほか通常時にもお互い入力を完璧にすれば結果は運まかせ、という攻めがある。それが「ジャンプ攻撃をガードさせてスクリュー」だ。1ページ目で、地上で小技をガードさせてスクリューなんて予選落ちということを述べたが、これがジャンプ攻撃からとなると話は大きく変わる。ジャンプ攻撃なら、どんなに技後のスキが大きくても、着地時にそのスキは強制的にキャンセルされる。つまり、着地したときは先ほどの起き上がりにスクリューを置くのと同じシチュエーションになっているのだ。

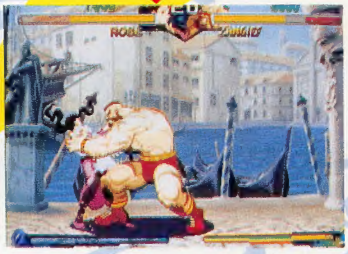
結論として、完璧にハメになる可能性のある攻めとは…

●起き上がりにスクリュー系を重ねる

●ジャンプ攻撃をガードさせて着地時にスクリュー系でつかむ

この2種類が「完璧なハメではないが、運が悪いと完璧なハメになる」攻撃だ。


ジャンプ攻撃をガードさせて…、


スクリュー。タイミングと運が悪いと完璧なハメ。

脱出しやすい技

ここまで展開してきた理論は、あくまで理論でしかない。しかし、リバーサル必殺技を毎回完璧に決めるなんて無理だし、テクニック的にも精神的にも、明らかにザンギエフ側が有利なのは火を見るより明らか。しかも、出かかりに無敵時間がある必殺技を持ったキャラならいいが、無敵技を持たないキャラは？などの疑問も湧いてくるだろう。

そこで、このコーナーではスクリューと同時に成立して、なおかつランダムの勝負に勝った場合にどんな技をだしていればつかまれずに済むかの一部を一覧にしておこう。

●全キャラ共通
オリジナルコンボ発動時の無敵、スーパーコンボ発動時の無敵、通常投げ

●リュウ
昇龍拳、竜巻旋風脚

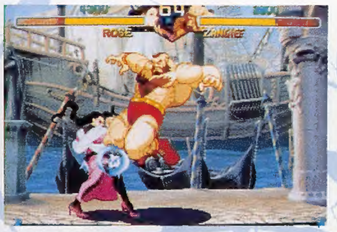
●ケン
昇龍拳、竜巻旋風脚、前方転身

●春麗
天昇脚、旋円蹴

●ナッシュ
サマーソルトシェル

●ガイ
武神旋風脚
●バーディー
ブルホーン
●ソドム
ダイキョウバーニング
●アドン
ライジングジャガー
●ローズ
なし
●サガット
タイガーブロウ
●ベガ
ダブルニープレス、ベガワープ
●豪鬼
豪昇龍拳、竜巻斬空脚、阿修羅閃空、前方転身
●ダン
晃龍拳（光った時のみ）
●さくら
なし
●ダルシム
ヨガテレポート





運がよければ、だが全キャラともOC発動時の無敵で投げを回避できる。

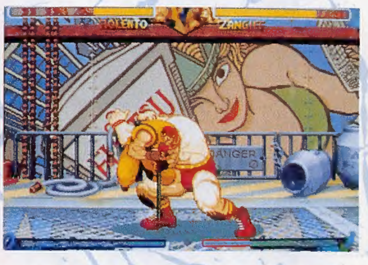
●ザンギエフ
クイックダブルラリアット
●元
逆瀧
●ロレント
フェイクロッド（レバー前＋中K）

ローズ、さくら、運の悪いときのダン、この3人以外にはスクリューを抜ける技が最低ひとつは用意されている。

ここで興味深いのは、当て投げを回避するための技は必ず出かかりに無敵時間が必要というわけではない、というところ。竜巻旋風脚や前方転身、ダブルニープレスなどがそのいい例といえるだろう。

これらの技は、コマンドが成立したと同時に宙に浮くなどの理由で、投げられ判定が瞬間的になくなる。必ずしも無敵時間を伴う必要はないというのはこういう理由で、大切なのは無敵かどうかではなく、コマンドが成立したときに投げられ判定が消えるかどうかという点なのである。

無敵時間がなくても投げを回避できる技はいくつかあるが、このなかでも笑えるのがロレントのフェイクロッド。両者スカって、その後に硬化が解けるのがほぼ同時という…この後の攻防がまた熱い（笑）。



なんと！レバー前入れ＋中Kでコマンド投げを回避、さすがはロレント様。

昇龍拳を投げる!?

ストII時代より、無敵必殺技の代名詞にもなっている昇龍拳。この技は成立した瞬間に全身無敵となって、上昇中はずっと無敵のままという特徴を持っている。一度、スーパーストIIエックスで無敵は出かかりの一瞬のみになったが、そのときのリュウとケンの弱体化ぶりはまだ記憶に新しい。

ここまで話をすれば、何がいいたいのかを感づいた読者の人もいるだろう。いままで自分がリュウorケンor豪鬼を使っていて「まだ地上にいる昇龍拳をスクリューで吸われた」という経験はないだろうか。大抵の人は、昇龍拳イコール完全無敵という常識が頭の中にインプットされているので、昇龍拳を投げられたなんていっても「気のせいでしょ」のひとことで済まされてしまうだろう。

だが、それは気のせいではない。地上の昇龍拳をコマンド投げで吸うことは可能なのである。くわしい資料はZERO2ムックを参照してもらいたいのだが、今回の昇龍拳はかなり特殊な無敵時間の設定がなされている。

まずコマンドが成立してすぐ無敵になるのだが、このときはまだ攻撃判定を持っていない。ここから攻撃判定を持つまでに3割り込み（1割り込みは60分の1秒）かかる。

このあとはじめて攻撃力が発生するのだが、ここではまだキャラは地上にいる。つまり、地上にいて無敵時間がないという瞬間が存在するのである。もう分かったと思うが、このときに投げられ判定があるのだ。



今回の昇龍拳は無敵のつきかたが非常に特殊。

これは起き上がりのリバーサルだろうと、小足をガードしたあとだろうと、投げる側がタイミングを遅らせることによって「昇龍拳を投げる」ことが可能なことに間違いはない。このことからも、「リバーサル」や「無敵必殺技」にこだわりすぎると自滅を招くことがよく分かるはず。

なにが脱出不能なハメで、なにがハメじゃないか…。単にこれまであった対戦格闘ゲームの既成概念だけでZERO2をプレイしていては、なにも見えてはこない。今回はストIIダッシュ以来の本当にハメ（運にもよるが脱出できない当て投げがある）になる連携と、可能な限りの脱出法について考えてみたがいかがだっただろうか。

ZERO2は今の時代、どんな格闘ゲームにでも応用が効く考えが確立されたと思って「なんとなく対戦をしている」最近の風潮に対する一種の警告を発しているゲームのようにも思える。せっかく問題提起しているゲームが世に現れたのだから、みんなもこの機会に「人との対戦」というものについて、ハメも含んで考えてみてはどうだろうか。



リバーサル豪昇龍拳が、この有り様。

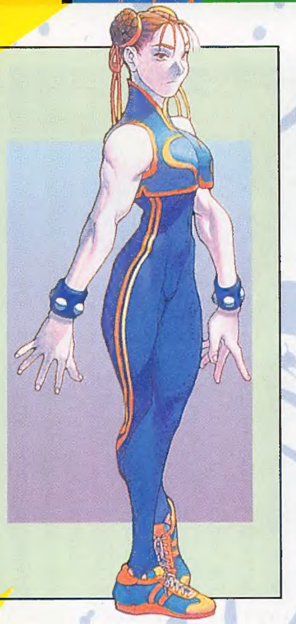




小足からのスクリューも使いようによってはこんなことも。

なぜ強いのか?・どうすれば勝てるのか?
春麗・ナッシュクラッシュ講座

強キャラとして名を馳せる2キャラを分析しつつ対策を考えてみよう。



どうして強い? どうやって倒す?

どんな格闘ゲームにもいろいろなキャラがいる。テクニカルなキャラ、お手軽なキャラ、人気のあるキャラ…。しかしプレイする立場から見て気になるのはやはり「強いキャラ」だろう。

ここでは、SFZ2において強いといわれ、事実連勝している光景も珍しくない「春麗」と「ナッシュ」の2人に的を絞り、それぞれを使う側、使われる側の両面から攻略してみたい。

春麗側の視点

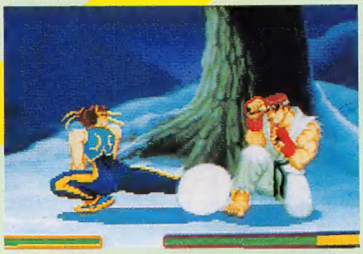
これぞ最強流!?
春麗

気功拳がコマンド化し、地上戦に強くなったのが大きい。OCも強いしね。

担当:GED

足払いと気功拳で強引に押せイィ!

春麗にとっては、「中足払いが届くか届かないかという距離」が最も得意な間合い。ここから中足払いやキャンセル気功拳で押していくのが基本スタイルだ。中足払いは、リーチが長いわりに空振りしてもまず反撃をくらうこともないので、効果的な返し技を持っていないキャラには、多少強引なくらいに「中足払いキャンセル気功拳」を多用し、グイグイ押していくことができ



足は長いし、空振りしても反撃されないし、キャンセル可能。便利ッス。



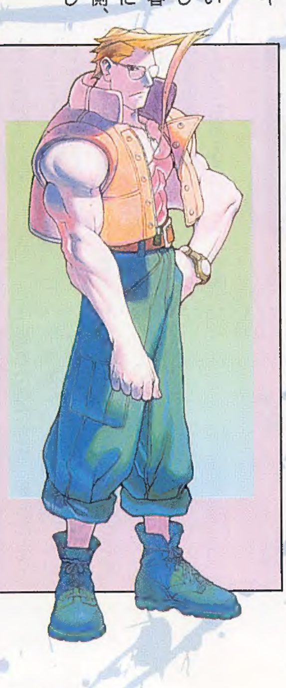
しかも、キャンセル気功拳のおかげで地上戦もいける。前作に比べ、跳び込み率が減ってイイ感じ。

ナッシュ側の視点

どのキャラにも安定して闘えるのが強み
ナッシュ

いくつかの変更点や、システム全体の変革から、相対的にパワーアップしたキャラの1人、ナッシュ。使うにしろ使われるにしろ、決して焦らないことが大切だ。

担当:C・LAN



サマソでの威圧

まずはナッシュの立場からその強さを検証してみよう。

なんといっても大きいのはサマーソルト。それも小の判定変化だ。無敵時間はないものの、対空性能はトップクラス。これにより鉄壁の守りを手に入れ、より相手にプレッシャーをあたえることができるようになった。「迂闊に跳べない→躊躇する→動きが取りにくい」という図式だ。

小サマー自体の対空性能以上にこの付加価値が、ナッシュと闘いづらい印象を強くしているといえる。

ソニックを盾にジリジリ迫る

サマーが強力なのは確かだが、いろいろな意味で本当に厄介といえるのはもう一つの必殺技、ソニックブームである。ソニックブームはこのゲームにおいて最もスキの小さ



サマーをちらつかせつつ相手の焦りを誘い…、



ソニックを盾に端に追いつめる。対空の準備も忘れずに。

きる。

その他の通常技も判定が強いものが多く、わりと適当に出しても勝つことが多いのも春麗の特長だ。

強力な通常技で落とせ!

相手が跳び込んできたら、遠距離なら立ち大パンチで、近距離なら立ち大キックを使う。特に立ち大キックは判定が強く、早めに出しておけばそう簡単に潰される技ではない。早出しで跳び込んでくるようなら、しゃがみの大パンチや大キックで落とそう。

いずれにしろ通常技対空なのでコマンドミスもなく、非常にお手軽な対空技だ。

跳び込みに使う技は、近いなら大パンチがいい。これは判定が強く、かなりの対空技を潰すことができるからだ。遠いなら中キックか小キックがいい。

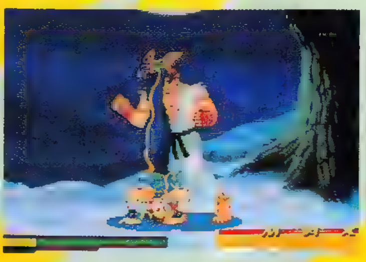
小キックは、中キックより威力的には劣るものの、着地まで技が出っぱなしになるのでかなり使いやすい。

旋円蹴は無敵&中段

旋円蹴は、中段攻撃のなかでも比較的早く、通常技からキャンセルもかけられるため、接近戦、とくに相手を端に追い込んだときに威力を発揮する技だ。

小技での固めなどから、モーションの早い小の旋円蹴が効果的で、そう反応でガードされるものではない。たとえガードされても、技のスキに反撃をくらうこともない。

技の出かかりが一瞬無敵になっているのを利用し、飛び道具をすり抜けたり、相手の跳び込みをスカしたり、といった使い方も重要だ。



跳び込みを当てて、着地で旋円蹴。無敵時間中は投げられ判定がないので、投げを狙われても平気なことが多い。

お手軽OC!連打でOKだぜイ!

オリジナルコンボは、「しゃがみ大キックで浮かせて百裂脚」が非常に実戦的だ。これは、OCが発動した瞬間にしゃがみ大キックを連打するだけでいいので簡単きわまりない。しかも、下段から始まるためガードしづらく、威力もなかなかのもの。「これ以上なにを望めというのか」っつーぐらいの使いやすさだ。特に画面端だと相手が離れにくいため、死ぬほど蹴りまくれる。

端以外の場面で、相手が百裂の範囲外に出てしまいそうな場合は、気功拳連打で拾うといい。

OCの狙いどころは、ジャンプ攻撃を当てた（またはガードされた）あとや、背中蹴りをガードさせたあと、相手が投げや攻撃にきた場合、こちらが先に光ってしまえば勝ち。ほかにも、跳び込みや起き上がり時に使えば、OC発動の一瞬の無敵時間を利用して、相手の技を一方的につぶして連続技にもっていくこともできるぞ。覚えておこう。



背中蹴りを低めにガードさせてOC。うかつに技を出してくれりゃあ（投げを狙った場合も）こっちのもの。

い飛び道具で、撃つことを予測して行動を起こさなければ常にナッシュペースで闘いが進んでいく。

確認してから跳んだのでは遅く、中パンチや中キックで迎撃でき、かといって先読みが外れるとサマーでバッサリ斬れる。間合いを取って飛び道具を撃ち合えばナッシュが不利だが、スーパーコンボのソニックブレイクがあるため調子に乗って撃つというわけにもいかない。

相手を端に追いつめると、



間合いが大きく離れたら、相手の飛び道具を先読みして…、



ソニックブレイク。一発は消されるが、リスクはほとんどない。

戦況は大きくナッシュ有利に傾く、ソニックブームから足払いなどをガードさせて再びソニック。レバー大キックなどで間合いを詰め、またもソニック。今度は歩いて近づき小足払い→中足払い（しゃがみ中パンチ）とつなぎつつためを作り…。ときには足払いの後にソニックを撃たずに少し様子を見たりする。

…どこにスキがあり、どうつけ込んで形勢を逆転するか、それを考えなくてはならない。

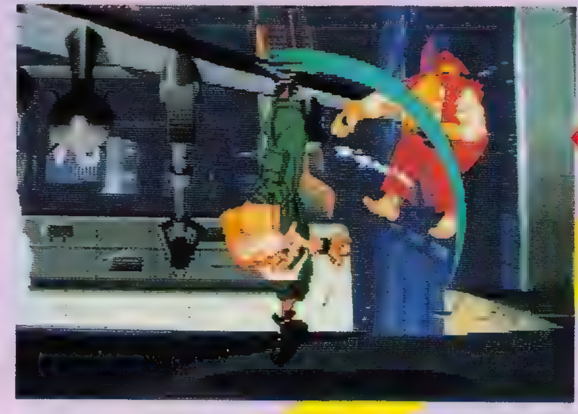


端に追い込むと状況は圧倒的にナッシュ有利に…。

ナッシュの強さそれは安定力

どの相手にもある程度同じ闘い方を頑なに貫き通すことができるキャラ、それがナッシュだ。ある意味その安定性がナッシュの強さの源であるともいえる。つまりそこをうまく突き崩すことができれば、十分勝機は見いだせるということでもある。

端に釘付けにしたまま外へ出さない。ナッシュ版トリカゴだ。



対春麗側の視点

地上戦で押されるな!

春麗クラッシュ

端に追い込み、機動力を奪えばチャンスはある!

担当：GED

春麗に勝つには、「足元をチクチク攻められ、キャンセル気功拳で押され、いつのまにか端に追い詰められてしまう」ような「春麗ペース」にさせてはならない。

リーチや判定で勝てる技を探そう

メインである中足払いを封じるためには、リーチのある技で近寄らせないか、判定の強い技でつぶしていくかのどちらかになる。

リーチのある技とは、ダルシムの手足や、ガイの立ち中キックなどがあるが、これはべつに通常技だけでなく、飛び道具でも構わない。

やたら足払いを出してくるようなら、速い飛び道具(大)をブチ当ててやろう。飛び道具を飛び越されるのは怖いが、地上戦で押されないためには必要な行動といえる。

飛び道具は、遠距離で撃たれても落ち着いて垂直ジャンプでかわされてしまうが、近距離ならガードが間に合わずに当たったり、たとえガードされても相手を押していくことができるからだ。

判定の強い技とは、ソドムの立ち大キックやダイキョウバーニングといった、正面からぶつかっても勝てる技のほかに、ダルシムのドリルや豪鬼の空刃脚といった、角度的に強い技でもいい。

ガードされても反撃を受けない技であればなおさらだ。このあとに足払いキャンセル飛び道具などにつなげて押していこう。

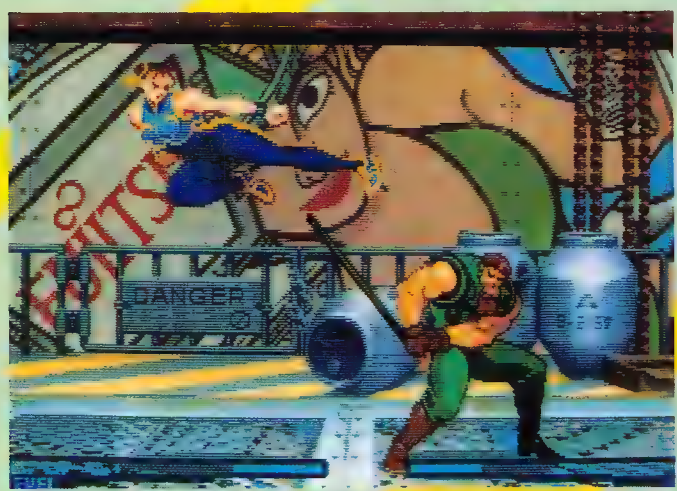
バーディーのように低く早いジャンプは落とされづらく、ザンギエフもジャンプ攻撃の選択しだいでかなりの技を潰すことができるので、ジャンプ大パンチやヒザなどいろいろ使い分けていこう。

飛び道具を跳び越えるときは、技を出すとやられ判定が大きくなってしまうので注意しよう。

空中竜巻での跳び込みもかなり有効だ。通常技ではなかなか落とせないし、ガードさ



中間間合いで調子に乗っているヤツには、大の飛び道具をブチ当てるのもいい。



地上戦で有利にたてば、相手は必ず跳んでくる。対空は完璧か!?

対ナッシュ側の視点

先にリードを奪え!(これが難しいのだが)

ナッシュクラッシュ

どんなに堅固な城も決して落城しないわけじゃあない。力押しは禁物。兵糧責めでじわじわ落とそう。

担当：C・LAN

技別対策

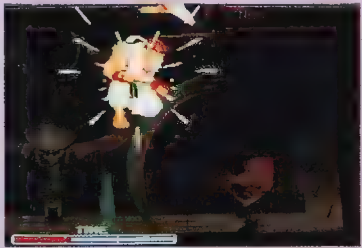
ナッシュの安定力が強さの一因というのなら、それを封じるようなキャラ、および闘い方をすればいいということになる。

実際は口で言うほど簡単なものではないが、強いと思われる要素を一つ一つ考え、対策を講じていけば道は開けるはずだ。いくつか強い技をピックアップしてみよう。

〈サマー〉

まずは小サマーソルト。最も確実なのはOCで潰してしまう方法。タイミングが早すぎると負けてしまうが、画面暗転の瞬間に小サマーのグラフィックが見えるぐらいまで引きつければ潰すことができる。ゲージを消費してしまうが、ナッシュに対してかなりのプレッシャーになる。十分必要経費の範囲内だ。

また、小サマーの外郭ならば空中ガードできるので、少し遠めからガードしながら跳び込むのも手。



跳び込んだらOCで光る。サマーを出されても…、



ほれこのとおり。これでアンタサマーを出すのが怖くなったろ。

〈通常技対空〉

小サマー同様OCが一番確実。しかしあくまで通常技。こちらが間合いをうまく取れば、ジャンプ攻撃でもつぶせるものは多数ある。遠めから跳び込めば、大抵のキャラは大キックなど、横に長い、あるいは下に強い技を出せば潰すことができる。

具体的にはリュウ、ケン、豪鬼の早出し大パンチ、遠めからの大キック。ザンギエフの中膝、春麗の大パンチ…。

しかし真に重要なのは、ナッシュに対空技を出させる余裕を与えないことだ。例えばソニックを跳び越す場合も、やむを得ず跳ぶということのないようにして、予測して反応を早くする、あるいは削られてもいいから地上でじっくり粘り、散々じらしてから跳ぶなどの工夫が必要となる。

ナッシュの対空技、中パンチと中キックにはそれぞれ最適な間合いがあり、余裕があると間合いを合わせて出され、こちらの技が出る前に置かれてしまったり、強引に相打ちを取られたりする。

ナッシュ側に「こいつは全然跳んでこない」、そしてさらに「跳んできても落とせない」と思わせることができれば勝ちだ。

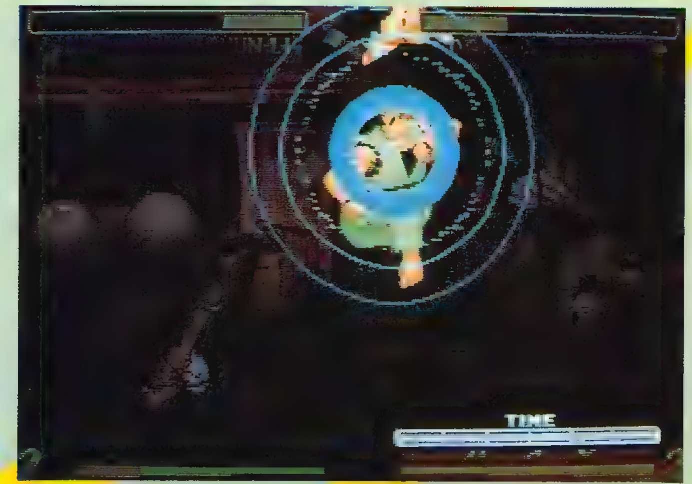
〈端でのカタメ〉



対空は潰すことよりも、出せない状況を作ることが実は重要。

ソニックブームを絡めた画面端での半トリカゴ状態を抜け出すために、有効活用してもらいたいのがゼロカウンター。ソニックブームかレバー大キックにかけるのがいい。他に、リュウ、ケン、豪鬼な

れても反撃を受けない。ヒットすれば地上技につなぐこともできるぞ。



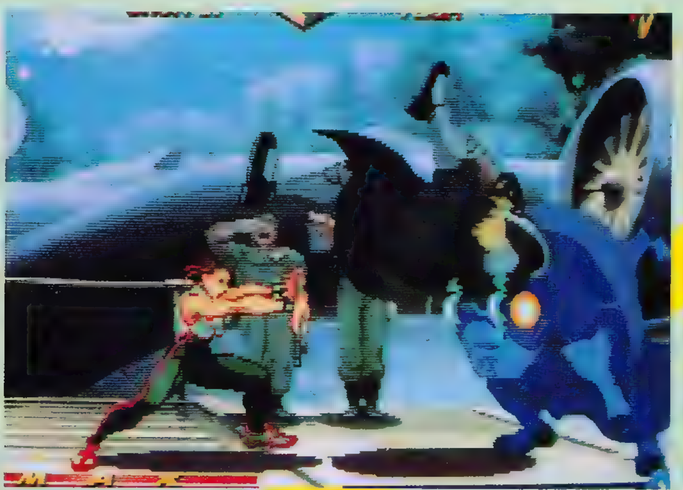
しょせんは通常技対空。OCの無敵を使って連続技をたたき込んでやろう。

技のつなぎに光る！

立ち小パンチから小キック以外にはチェーンにならないので、通常技の固めなどには「通常技では割り込めないが、スーパーコンボやOCなら割り込める」のだ。

じつはキャンセル気功拳も光りどころ。これは近距離で当ててキャンセルしないと連続技にならないので、当然ガードした場合も連続ガードになることはない。

この隙間に気功拳を抜けて攻撃できるスーパーコンボを持っているならチャンスだ。もし連続技になっていたとしたら、勝手にガードしてくれるので問題なし。



足払いの先を当てた場合は連続技にならないので「ピカーッ！」とね。

旋円蹴は小技で「ペチッ」

接近戦で非常にイヤな旋円蹴。この技は、攻撃判定が出る前にやられ判定が出るので、至近距離なら小パンチ連打などで勝つことができる。さすがに見てからでは遅いが、旋円蹴潰しとしての選択肢に加え使っていこう。



旋円蹴を至近距離で使われそうだったら、小技を出しておこう。

らば強引に波動拳で相打ちを取るという手もある。中でも出が早く、ナッシュを転ばせることのできるリュウの大波動が優れている。真空波動拳のような、飛び道具のスーパーコンボを持っているならそれもいい。

カタメも延々同じことが続くわけではなく、ナッシュがやや無理に間合いを詰めねばならないポイントがある。



端で固められたらゼロカウンターで反撃ののろしを。

例えば「ソニック・中足払い（足先）」と続けて繰り出してきたようなときの後だ。そこでナッシュがサマーを用意して持つようなら前進、ソニックを撃つようなら跳び込み、歩いてくるようなら足払い。これは純粋な読み合いになるので、ゲージもなく、またい対策もないようであればここで読み勝つしかない。

思い通りに動かさないこれが勝利への鍵

性能的にナッシュと五分以上に渡り合えるキャラもいる。ナッシュのウリが安定性というなら、安定した行動を制限してしまえばよい。ナッシュが苦手とするキャラは、思いどおりに闘えないキャラである。

●ロレント

メコンデルタエアレイド、およびエスケイプを出し、ソニックを撃つようならば接近し、しゃがんでいるならば近くに落ちる、あるいはやめる。ナッシュの出方を見て闘うことができるのが大きい。スティンガーもうまく使えばナッシュの動きを止めるのに役に立つ。サマーソルトとすべてのスーパーコンボを上から潰すことができるぞ。メコンデルタアタックがソニックの下をくぐれるのも見逃せない点だ。



動きの早さと2段階の必殺技で翻弄できるロレント。

●ダルシム

ダルシムは無駄な動きを一切省くことで有利に闘える。



頂上対決前夜祭。しゃがみ大パンチの相打ちはダル有利。

牽制しながらも、ソニックにしゃがみ大パンチの相打ちを狙うのが基本。ゲージはゼロカウンター（対空&カタメ脱出）と、ヨガファイヤー連打のOCに使う。徹底すればストIIXのように押さえ込むこともできる。

●ローズ

前作ほどではないがローズもナッシュにいけるキャラだ。ソニックを跳ね返せることと、対空技のしゃがみ大パンチ、ソウルスルーを武器に地上に張り付いて闘う。ゲージがたまったらソウルイリュージョンでスライディングや跳び込みから、狙うはソウルスパイラルだ。削りで十分。

●アドン

スピードアップ＝パワーアップしたアドンは小、中ジャガートゥースでフェイントをかけつつ、ジャガーキックでソニック跳び越しを狙っていく。ジャンプ攻撃、通常技も強く、対空技も斜め下中キックでほぼ完璧。ナッシュを端に追い込んでいける数少ないキャラ。ただしきちんと使いこなすには高い反応力が必要となる。

ここに挙げた4キャラ以外でも、一度端に追い込んだり、体力的に大きくリードすれば十分勝つことは可能だ。ナッシュは安定している。それは確かだが、決定力に欠けるという一面も併せ持つ。安定しているゆえに、逆に安定されると攻め手が少ないキャラでもある。ナッシュ戦では「先にリードを奪う」こと、これが特に重要な一要素。

どのキャラにも闘えるナッシュ。しかし勝負にならないほど圧倒的にナッシュ有利というキャラは少ない。早速君の持ちキャラで乱入だ。

かかったりかからなかったりもう大変!

キャンセル一覧

担当：ワイルダーKEITAN

キャンセルというのは、通常技の戻りモーションを、必殺技を出すことによってなくすことを言う。やり方は、通常技がヒットまたはガードされたときのマークが表示されている間に、必殺技のコマンドを入力すればいい。

だが、中には「キャンセル」をかけられないものもある。

表の記号は、○はキャンセルがかかるもの、×はそうでないもの。○の中に数字が書かれているのは、2段技で、1段目にしかかからないものは①、2段目は②。

また、マスの中が薄暗い部分は、ゼロではキャンセルがかかったが、ゼロ2ではかからなくなった、またはその逆と違いを表すもの。スーパーコンボじゃないとかからない技は、㋜になる。

アドン

立ち小Ⓚにキャンセルがかかるようになったかわりに、立ち中Ⓚにかけることができなくなった。この入れ替わりが戦術をどう左右するか⁉

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	○	×	○	×	×
しゃがみ	○	○	×	○	○	×

リュウ

ゼロのときは通常技すべてにキャンセルをかけることのできたリュウだが、ゼロ2では立ち大Ⓟと立ち大Ⓚの2つだけかからなくなっている。

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	○	×	○	①	×
しゃがみ	○	○	○	○	○	○

バーディー

バーディーはゼロの頃とあまり変わらない。しゃがみ大Ⓟは、1発目にキャンセルをかけることが可能。

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	×	×	○	×	×
しゃがみ	○	○	①	○	×	×

ケン

立ち大Ⓚにキャンセルがかからないのはゼロのときと同じ。ケンは立ち中Ⓚに特徴があり、2段目に、スーパーコンボをキャンセルして出すことができる。

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	○	×	○	① ㋜	×
しゃがみ	○	○	○	○	○	○

ガイ

ガイは立ち中Ⓚにキャンセルがかからなくなり、中足払いは1発目のみにかけることが可能だ。大Ⓚ関係はかからないぞ。

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	○	○	○	×	×
しゃがみ	○	○	○	○	①	×

春麗

表を見ての通り。チャイナ服のほうは大足払いにキャンセルがかかり、立ち大Ⓚにはスーパーキャンセルをかけることが可能だ。

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	○	×	○	○	×
しゃがみ	○	○	㋜	○	○	×

ソドム

立ち大Ⓚにキャンセルがかからないのは、全キャラ共通だから言うことないかな。バーディーと同じように、しゃがみ大Ⓟの1発目にキャンセル可能。

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	×	×	○	○	×
しゃがみ	○	×	①	○	×	×

サガット

キック系のキャンセルができる技が減ったが、このキャラのしゃがみ大Ⓟが強く感じるのは私だけ?

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	○	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	×	○	×	×

さくら

中Ⓚと大Ⓚ以外は、すべてキャンセルをかけることが可能だ。小Ⓚからのスーパーコンボが強い。

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	○	○	○	×	×
しゃがみ	○	○	○	○	×	×

ナッシュ

ナッシュの場合は、立ち中Ⓚにキャンセルがかからなくなった以外の変更は見あたらない。これだけかかれば十分?

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	○	×	○	×	×
しゃがみ	○	○	×	○	×	×

ダルシム

もちろん、手足は伸ばさないで当てたもの。スライディングもね。立ち大Ⓟの頭突きは、1発目にかかる。

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	○	①	○	×	×
しゃがみ	○	○	×	○	○	○

ローズ

かからなくなったのは大足払いだけで、他は大丈夫だ。かなり戦法が変わったキャラの1人だ。

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	○	○	○	○	×
しゃがみ	○	○	○	○	○	×

ザンギエフ

小技以外のキャンセルは不可。キャンセルがかかったら、恐ろしいキャラになったろうね。

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	×	×	○	×	×
しゃがみ	○	×	×	○	×	×

ベガ

増えた!かかるようになったのは立ち中Ⓟと立ち大Ⓚの1発目だ。が、ジャンプ攻撃からの連続技がムズい…。

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	○	×	○	×	①
しゃがみ	○	○	×	○	○	×

元

表記されているのは喪流のほう。忌流のほうは、立ち、しゃがみ小Ⓟとしゃがみ中Ⓟのみになる。

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	○	○	○	○	×
しゃがみ	○	○	×	○	○	×

ゴウキ

リュウと全く同じ。

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	○	×	○	①	×
しゃがみ	○	○	○	○	○	○

ロレント

キャンセルをかけられる技がとても少ないキャラ。表を見ればわかるか…。

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	×	×	×	×	×
しゃがみ	○	×	×	○	○	×

ダン

Ⓚ系はほとんどOK。ただし立ち中Ⓚがちょっと特殊で、ヒザの部分を当てればキャンセルできるが、踵部分だとかからないという一面を持つ。

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
立ち	○	○	×	○	○	×
しゃがみ	○	○	○	○	○	○

プレッシャーこそ最大の武器

対戦攻略 ザンギエフ

精神的に追いつめてチャンスを作れ。

担当：VMT-RED



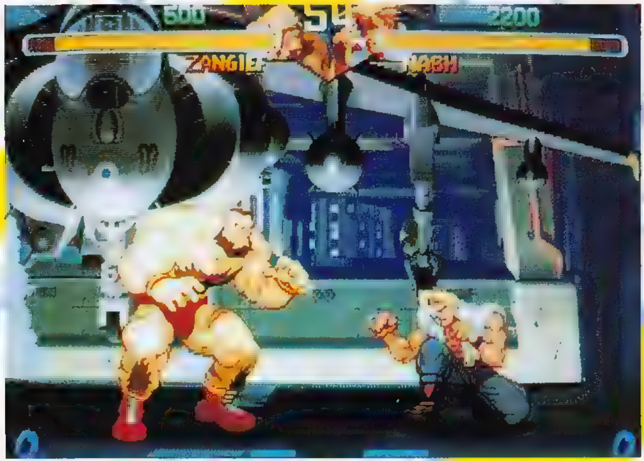
まずは接近だが…

ザンギエフはかなり純度の高い投げキャラなので、まずは相手に接近しないと何もできない。

ここでいう"接近する"というのは、相手をスクリューの間合いに捕らえる、ということだ。が、このSFZ2になってスクリューの間合いが、以前のストⅡシリーズのそれと比べて非常に狭くなってしまっている。

このため、布石なしの間合い見切り合戦から立ちスクリューでいきなり吸い込む、という戦法はあまり出番がない。

というコトで、大足払い等で相手を転ばせたり、ジャンプ攻撃から投げに持っていくチャンスを作っていくことになる。



このくらいの間合いでスキをうかがう。

キープすべき間合い

ザンギエフ側としては、大足払いがぎりぎり届くぐらいの間合いをキープして、相手プレイヤーにプレッシャーをかけ続ける状況が望ましい。

もちろん相手としては、そんな間合いでザンギエフにウロウロされるのはヤバイ状況なので、必死にザンギエフを突き放そうとしてくるだろう。

ここからが勝負だ

まず、大足払いで相手を転ばすことを狙う場合。

この場合の大足払いは当然、長いほうの大足払い（レバー下または相手方向の斜め下）を使うことになる。この長い大足払いはリーチの点では文句ナシなのだが、出るのもあまり早くないし、何と言っても戻りの遅さが痛い。

相手の技のスキを"刺す"タイプの使い方には向いておらず、置いておくタイプの大足払いと言えるだろう。首尾よく相手を転ばしたら起き上がりを攻めに行こう。

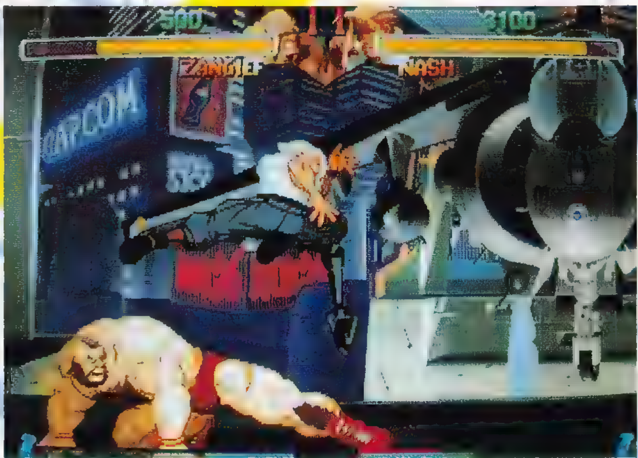
長い大足払いがぎりぎり届く間合いは、ジャンプ攻撃の要。中ヒザ（レバー下のジャンプ中Ⓚ）で跳び込むのに適した間合いでもある。

中ヒザは判定が強く、返されにくい上、中ヒザ→スクリューの連携が超使えるのでガンガン使って行こう。

もう少し遠い間合いから跳ぶ場合は、ジャンプ大Ⓟが使える。かなり横に伸びる技なので、意外なほど遠くからパンチが届く。あまり遠くから、やっとジャンプ大Ⓟを当てたような状況では後が続かないが、ある程度近い間合いで当てた場合なら、そのままスクリューにいくのも返されにくい連携だ。



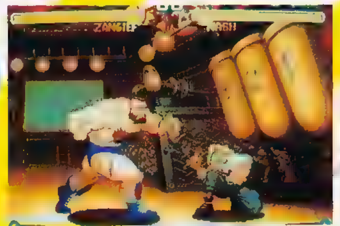
飛び道具を跳んで殴れ。



ここで相手に跳ばれるとヤバイ。

ジャンプ攻撃を当てたはいいが、こりゃぎりぎりスクリューの間合いに入らないな、という場合は、フライングパワーボムを狙うのもいい。相手の心理が足払いを警戒するほうに行っていればかなり決まるぞ。

ジャンプ攻撃をすかして着地→スクリューや、まったく技を出さずに空ジャンプ→スクリューも使いどころによっては超有効。

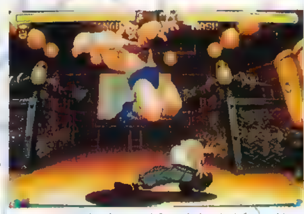


意外とひっかかりやすいのだ。

ジャンプ中Ⓚを絶妙にすかしたり、ジャンプ大Ⓚを昇りで出したりするのは幻惑効果が高いのでおすすめ。とはいえ、しょせんダマシ技なので相手が冷静な状態のときに乱発するのは避けよう。混戦になったときこそ効果を発揮することを忘れずに。

当てるにしろ、スカすにしろ、ジャンプ攻撃は全般に地上戦の流れの中で、ある程度相手の動きを読んだときに、狙って仕掛けるようにしよう。

地上戦のプレッシャーでどれだけ相手の注意力を分散させられるかがカギだ。



ナイスな跳び込みだ。大足をバッチリ読んでいる。

これらジャンプ攻撃や、大足払いなど主な戦力となる技をさらに生かすため、次に挙げる技を牽制に使っていこう。

●立ち中キック、中足払い

それなりのダメージもあり判定の強さ、リーチ共になかなかのもの。

●しゃがみ小パンチ

ダメージは期待できないが、判定の強さはかなりのもの。

牽制として使うほか、相手の体力が残りわずかのときのフィニッシュ技としても超～オススメ。当たるか当たらないかくらいの間合いでシャカシャカ連打しているだけでも、やられる側としては相当やっかいなはずだ。

何回かこの状況でトドメをくらった相手に対しては、しゃがみ小パンチを1～2発出してビビらせたところを、ち



ナッシュ脱出できるか？

よっと踏み込んでスクリューで吸ってしまうのもいい。

●ガードを堅くする

牽制技ではないが、敵にとってはいやらしい間合いで、あまり簡単に跳び込んだりせずに、ジリジリと間合いをつめようとする行動は、それ自体が非常に有効な攻撃といえる。

あんまり簡単に、相手の大足払いでコロコロ転ばされているようでは、プレッシャーをかけるどころではないぞ。

あせらず、じっくりプレッシャーをかければ、必ずチャンスは増えるだろう。

対空技について

相手に跳び込まれた場合の対空技は、可能な限りダブルラリアットを使う。しゃがみ中パンチや立ち小パンチも使えるが、やはりダブルラリアットで落とせばそのままラッシュに入れる点が大きい。



メインの対空はやはりコレ。

さんざんダブルラリアットで落とされた相手が、ジャンプ攻撃の打点を上げて来たらガード→相手の着地をスクリューで吸ってしまう。

ゼロカウンターもパンチ、キック両方共対空として使えるが、ゲージを消費することを考えると無理に使う必要はない。

先読み対空なら垂直ジャンプ大パンチ（レバー上の頭突き含む）や、エリアルロシアンスラムを使うという手もある。

頭突きは一発でピヨることはなくなってしまったので、無理に狙う必要はない。あらかじめピヨりダメージがたまっている場合は別だけど。

エリアルロシアンスラムを対空で使うときは、相手が跳んで来そうなときにレバー入力だけしておいて、本当に跳んだらボタンを押すようにしよう。

起き上がりの攻め方

大足払いで転ばせたり、ダブルラリアットで撃墜したら起き攻め開始。

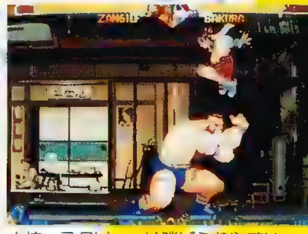
まず非常に有効なのが、起き上がる瞬間にスクリューを重ねて吸ってしまう、というもの。ガードしてからのリバーサルやゼロカウンターを狙っている相手はもちろんのこと、バッチリのタイミングならジャンプ入力しながら起き上がっている場合ですら吸い込める。慣れるまで少しタイミングが難しいと思うけど、必修テクニックだ。

相手の起き上がりに技を重ねるなら、やはり中ヒザやボディプレスがいい。

ここで気をつけたいのが、中ヒザやボディプレスをガードさせたら、そのままスクリューをかけたほうがいい、ということ。小技につないでからスクリューをかけようとするのは、相手に逃げるチャンスを提供しているに等しい。

起き上がる相手に小技を重ねてスクリューという攻めは、できれば避けたほうがいい。

小技→スクリューの連携は実は意外と弱く、ジャンプや相手の小技連打での割り込みで回避されやすい。



小技→スクリューは逃げられやすい。

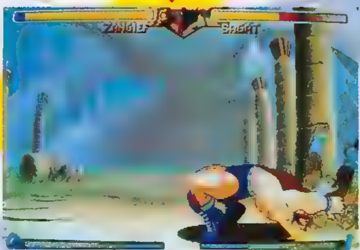
方向指定不可!!

このゲームのスクリューは、過去のストⅡシリーズのそれと違い跳んで行く方向を指定できない。そのため、一度スクリューをかけてしまうと、相手と間合いが開き仕切り直しになってしまう。

だから場合によっては一度通常投げのバックドロップ（レバー入れ大Ⓟまたは中Ⓟ）で画面端に投げ落とし、ラッシュを継続できるようにしたほうがいいこともある。この辺はかけひきだ。



こうなったら…、



画面端でさらにラッシュを狙ってみるのも一つの作戦だ。

ゲージの使い方

ザンギエフの場合、ファイナルアトミックバスターのレベル3の破壊力が非常に魅力的なので、可能な限りこれを狙って行きたい。ゲージ体力3分の2は減らせるので、決まればそのラウンドはまず取れる。エリアルロシアンスラムは、使うのならば、対空技のところで書いたように手堅いやり方で使おう。

ゼロカウンターに関してはパンチ、キックいずれもなかなか使える。といってもなるべくファイナルアトミックバスターにゲージをまわしたいので、押されていて、どうしても流れを変えたい場合や、そのラウンドを取れる場合ぐらいにしておこう。

ちなみにパンチのほうは投げ技扱いなので、相手が地上にいないと、投げスカリポーズが出てスキを作ってしまうので注意。

オリジナルコンボは、ダブルラリアット連打がお手軽でダメージもそこそこ。発動時の無敵を利用して対空に使うのが実戦的。

最大ダメージを狙うなら、バニシングフラット連打から最後をスクリューで決めると、ファイナルアトミックバスター以上のダメージを与えることが可能だが、実戦で使いこなすのはかなり難しいだろう。



こりゃゼロカウンターいくしかねエ。

マスターすべき連携連続技etc…

基本的なテクニックとして、マスターするべき連携、連続技等を記しておく。

●しゃがみ小パンチ→スクリュー

強い連携ではないが、相手の連携に割り込んで止めてすかさず吸い込むということも可能。小足払い、立ち小キックからスクリューもマスターしておこう。

●ジャンプ中キック（中ヒザ）→スクリュー

●ジャンプ大パンチ（ボディプレスも含む）→スクリュー

打点さえしっかりしていればかなり強い連携である。

●相手の起き上がりに立ちスクリューを重ねる

一応、相手の投げ間合いの外からにしよう。

ここまでで挙げた連携等はスクリューをファイナルアトミックバスターにしても出せるように練習しておこう。

ただし、敵の起き上がりに立ちで重ねるには、立ち中キック等を空振りしている間に2回転入力するように。

●ジャンプ攻撃→大足払い

中ヒザ・ボディプレス等、打点が低ければ大足払い（短いほう）が連続で入る。

●めくりボディプレス→小足払い→ダブルラリアット

しゃがんでいる相手にはダブルラリアットが入らない。小足払いをしゃがみ小パンチにしてもいい。

なめらかな動きの踊りを見るために…

対戦攻略 さくら

しゃがみ小キック連打からの連続技が強力なので、さくらを使うなら必ずマスターしよう！

担当：KMT



女子高生ながら、なかなかの健闘ぶりをみせるさくら。今回は、その強さの秘密を説明しよう。

さくらの強さとは？

①使いやすい通常技がそろっている

特に立ちとしゃがみ大キックはリーチがあり、出が早い。リーチは多少劣るもののキャンセルがかかる立ち大パンチも使える。地上戦はこれらの技を主に使っていこう。ただ、空振りすると具合が悪いので、ちゃんと当たるように出そう。

また、レバー前入れ中キックで出るフラワーキック（しゃがみガード不可）は、出るのは遅いもののリーチがあり、ガードされてもスキがないので結構使える。密着時に限りヒットした後しゃがみ小キックがつながるのもおいしい。

これらの他にも連打がきき、リーチもそこそこあるしゃがみ小キック、対空として使えるしゃがみ大パンチの存在も忘れてはいけない。



しゃがみ中パンチは、足払いをつぶせるが…。

②春風脚が強い

さくらが攻める上で重要なのがこの春風脚だ。小や中で出してガードされた場合は反撃を受けやすいが、大で出せば、まず反撃を受けない。大パンチにキャンセルをかけて出して相手を押さえこんでいこう。ガードさせた後は、投げにいったり、相手の技の空振りを誘ってそのスキに大キックを当てにいくのがいいだろう。また、スーパーコンボを出す（堅くいくなら真空波動拳か？）のも効果的だ。

小や中もガード後めりこまなければ、反撃を受けにくい。小や中でだした後は、たいていの人間が反撃をしてくるので、ガードさせたあとにスーパーコンボをだすと超効果的。オリジナルコンボを出すのもいい感じだ。またこれだけを狙わず、投げなども使い、相手に読まれないようにしよう。

ちなみに、押すボタンにかかわらず、春風脚を地上の相手にヒットさせても転ばない。相手が転んだと思ってぼーっとしてたら投げにいったり、しゃがみ小キックを重ねておこう。



こんな感じで当てれば反撃を受けない。

③しゃがみ小キックからの連続技が強力

相手の起き上がりに重ねたり、必殺技等のスキに入れたりするのに最適なしゃがみ小キックから中の咲桜拳（間合いが近ければ大でも可）やスーパーコンボにつながってしまうのがさくらの最大の強味だろう。スーパーコンボをつなげる場合は乱れ桜がいいだろう。理由は威力があり、入力が簡単だからだ。しゃがみ小キックがヒットしたのを見てからボタンを連打しながらコマンドを入力するだけで出せるぞ。

攻撃力の低いさくらにとって、相手に大ダメージを与えられるこれらの連続技は重要だ。必ずマスターしよう。



しゃがみ小キックが入ったら…、



そのままボタンを連打しながらコマンド入力をすればOK！

④スーパーコンボが強力

特に乱れ桜と春一番がいい感じだ。乱れ桜は連続技や春風脚、春一番をガードさせた後に使う。無敵時間があるので、起き上がり時に使うのもいい。春一番はヒットすれば大ダメージ、ガードされてもスキがない。それどころか、さくらのほうが先に動ける。ガードされた後は、しゃがみ小キック連打、投げ、乱れ桜、オリジナルコンボといろんな選択を迫ることができる。無敵時間は少ないものの、立ちガード不可という点も見逃せない。

真空波動拳は、大の春風脚や立ち大キックをガードさせた後に出すのがメインとなる。相手の飛び道具に合わせても1発分しかヒットしないのでいまいち使いづらい。ちなみに、真空もただの波動拳同様途中で消えてしまう。



この後はさくらのほうが先に動ける。さて、なにをしようか？

⑤やられ判定が小さい

さくらは女子高生だけあって華奢なからだつきをしている。そのため、他のキャラに比べて体の判定が小さい。このおかげで、アドンのジャンプ中キックやボディプレス系の攻撃以外には、ほとんどめくられることがない。また、



ザンギのしゃがみ大キックならこんなにめりこんでも大丈夫。



これにキャンセルをかけて波動拳or春風脚を出していく。

足もとの判定も見ためより小さく、ちょっとぐらいなら相手の攻撃がかすっても大丈夫だ。
　以上の点をうまく生かして闘っていこう。

密着した時の連携が重要だ!

まず、密着して攻める状況というのは、相手の起き上がり時や自分から跳び込んだ後となるだろう。ちなみに跳び込むときは、普段はジャンプ大パンチ、めくり狙いならジャンプ中キックがいいだろう。
　密着した時の基本となるのが、しゃがみ小キック連打。もし相手がこれをくらったら、そのまま中の咲桜拳、乱れ桜につなごう。ガードされたら、しゃがみ小キックを2、3発ガードさせた後に立ち大パンチを出し、これにキャンセルをかけて波動拳や春風脚を出そう。波動拳をだすと、そこでこちらの攻めが途絶えてしまうが、春風脚を読まれないように、たまに使っていこう。
　春風脚をだした場合は、先ほど春風脚の説明で紹介した行動をとろう。それ以外にも、ガードさせた後に再び立ち大パンチをだして、キャンセル波動拳もしくは…といった具合に、いろいろ攻め方を工夫してみよう。またキャンセルをかける技も毎回立ち大パンチにせず、立ち、しゃがみ中パンチなども使おう。もちろんしゃがみ小キックから直接だすのもいいぞ。
　これらの技のほかにも、たまにフラワーキックを使い、相手のガードをゆさぶろう。ガードされた場合も、しゃがみ大キックやスーパーコンボなどをだすと、結構くらってくれるぞ。

ゲージの使い方

ゲージは、基本的にスーパーコンボ(乱れ桜)に使うといいだろう。使う時は1レベルずつ使うのが基本。やはりしゃがみ小キックが入った時のためにゲージを残しておきたい。
　ゼロカウンターは、キックボタンの足払いがリーチがあって使える。パンチボタンのほうは、咲桜拳なので相手の跳び込みに対して使えそうだが、出が遅いので使ったところでガードされてしまう(相手は着地している)。ゼロカウンターは、ゲージに余裕のある時や相手に押さえ込まれている時に使っていこう。使う場合は、もちろんキックボタンのほうだぞ!
　オリジナルコンボについては、まったく使う機会がないわけではないが、ゲージをすべて使いきってしまうのが痛い。あえて使うなら、春一番のあとや跳び込む時がいいだろう。仮にガードされてしまったとしても、途中でフラワーキックをだせば、くらってくれることもあるぞ。オリジナルコンボをくらってくれた場合は、中の春風脚を連続して出し、ゲージがなくなりそうになったら大の咲桜拳を出そう。
　とりあえず、さくらはしゃがみ小キックが入った時のためにゲージをとっておきたいので、無駄遣いはくれぐれも避けるように。



リーチのあるキックボタンのゼロカウンター。

投げについて

さくらには、パンチボタンとキックボタンの両方で相手を投げることができる。
　パンチ投げのほうはつかみ技で、投げた後に自分と相手の位置が変わる。
　キック投げは、両足で相手を蹴り飛ばす技で、こちらは自分と相手の位置は変わらない。
　自分が画面端に追いつめられてる時はパンチ投げ、それ以外はキック投げを使おう。間違っても自分から画面端に行ってしまうことのないようにしよう。


相手の背後に回り、相手の首をしめ…、


そのまま相手との位置関係が変わる。わりと重要。

波動拳は使い方しだい?

全体的に見るとスキの大きいさくらの波動拳(出した後のスキは小さい)。性能的にも途中で消えてしまったりと、使いにくい。しかし、使いどころさえ間違えなければ、わりと使っていける。立ち大パンチにキャンセルをかけて出したり、遠い間合いでの牽制用に使っていこう。牽制用として使う時は、たまにタメ波動拳(波動拳入力後パンチボタン連打)も使おう。跳び込んできた相手に対空(?)として使えるぞ。


遠い間合いから跳び込んでくる相手に対して効果大。

地上戦は慎重に

地上で立ち、しゃがみ大キックや立ち大パンチを使って攻めるうえで気をつけたいのが、相手の飛び道具とリーチのある技だ。
　近い間合いから飛び道具を撃ってくる相手に対しては、先読みで跳び込みを積極的に狙っていこう(考えなしに跳び込むのはダメ)。先読みが成功したら、ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→強咲桜拳の連続技を決めよう。お手軽ながら超威力だ。
　リーチのある技に対しては、その技の戻りが遅いものなら飛び道具同様跳び込みを狙おう。戻りの早い技に対しては技の空振りを誘って、そのスキに立ちorしゃがみ大キックを当てよう。狙えるならば、立ち大パンチキャンセル強咲桜拳がいいだろう。
　攻めてる時のほうが主導権を握りやすいさくらだが、時には波動拳をうまく使って待ち気味に闘うことも必要だぞ。



チーズはお好き？

対戦攻略 ローズ

堅い守りと前作以上の攻撃力。せめて敗者には優しい言葉をかけてあげましょ「だいじょうぶ？」

担当：ギィ

スライディングのスキも大きくなり、チェーンコンボがなくなったことにより、相手を攻めたて続けることができなくなったが、決して弱くなったわけではない。

SFZ2ローズの強さのポイントとなるのは、

- ソウルスパイラル
- ソウルリフレクト
- しゃがみ大パンチ
- ソウルイリュージョン
- ゼロカウンター

といったところだ。

堅い守りと高い攻撃力。今回もローズは強いぞ。

守りから攻めへ

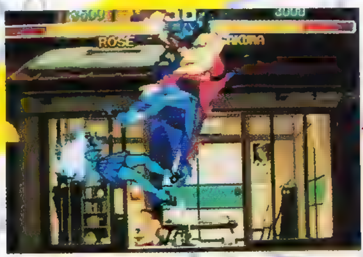
SFZ2のローズは前作のころと一転して、どちらかといえば待ち気味に闘ったほうが強い。

中間距離でふらふらしつつ待ち、飛び道具はリフレクトで跳ね返し、跳び込んできたらしゃがみ大パンチで迎撃する。リュウ、ケン、春麗などに早めのジャンプ大パンチなどで跳び込まれるとつぶされることが多いがその場合は逆に引きつけて出せば悪くとも相打ちにすることはできる。

しゃがみ大パンチで撃墜したら大Sスパークがワンセット。着地に何かしようとするとくらってしまう。ただし、画面端など、相手の着地点が近くなってしまう場合は小で撃たないと容易に跳び込まれてしまう。



横方向のリーチの短さも気にならないほどの判定の強さ。



真上付近ならキャンセルをかけてのLv1-ASスルーが連続技に。意外と簡単だぞ。



アッパーで落とした後の大Sスパークはジャンプではかわせない。ただし一部スーパーコンボと前転には要注意。

また地上戦では大足払いの長さも強力な武器。スキは少ないが判定が弱いのでやたらと振り回すわけにはいかない。



大足払いの隙を見逃すな！



足払い系に強いしゃがみ中パンチ。リーチも長い。

相手の技の空振りに合わせるように出していこう。

ソウルスパイラルによる基本コンボ

ソウルスパイラルの用途は言わずと知れた連続技用。代表的なコンボとしては、

●しゃがみ大P→大ソウルスパイラル

●しゃがみ小P×2→しゃがみ中P→小ソウルスパイラル

の2つ。

どちらもジャンプ大Kまたはめくり中Kからつなげるのが実用的。

難易度では大P→大Sスパイラルのほうが格段に楽でダメージも高く、基本コンボとしては全キャラ屈指の破壊力を持っているので確実にヒットするようなときはこちらを使っていこう。

ただしこれではガードされてしまったとき確実に反撃を受けてしまう。

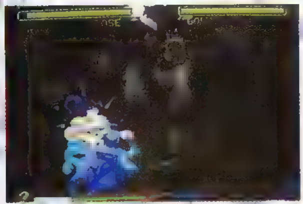
これは程度の差こそあれ、めり込ませてしまうと小Sスパイラルでも同様だ。そこで、当たるかどうかわからないときやガードされたときは、小P×2→中Pから小Sスパイラルがいい。

しゃがみ小P→中Pのつなぎが難しいがすべて下段技なのでそれほど意識しなくともOK。途中ゼロカウンターや反撃を狙って勝手にくらってくれることも多いのだ。

ガード後の反撃には、密着ならしゃがみ大P→大Sスパイラルを、少し遠いときにはしゃがみ中P→小Sスパイラルを使っていこう。

覚悟はいい？分身のすすめ

SFZ2ローズの最もお手軽かつ強力な切り札が、この分身ことソウルイリュージョン。分身して狙う技は当然ソウルスパイラルを使った連続技だ。



跳んだらやや先読み気味に即光る。そして、



スラでくぐり、めくる。ヒットでもガードでもひきずり、



アッパーキャンセル大スパイラル。Lv1で体力半分はおいしすぎる。

●めくり中K→しゃがみ大P→大Sスパイラル

●くぐりスライディング→しゃがみ大P→大Sスパイラル

どちらも13～15ヒットでゲージの半分以上を奪うことができる。

相手が画面端を背にしているときは、ジャンプ大Kから直接大Sスパイラルで7割近いダメージを与えられる。

またヒットしたときのダメージもさることながら、ガード時の削りも非常に大きい。



ベガ、ザンギ、ローズ以外はゼロカウンターも自殺行為。

注意しておきたいのが、ガードされると相手によってはヒットしてもダウンしないため反撃を受けてしまうこと。



全キャラOCで反撃可能。返されないなら遠慮せずに大で出そう。

きちんと反撃してくる相手には、多少ダメージは落ちるがダウンの奪える中Sスパイラルを使っていこう。

また、ゲージがLv3たまっ

ているのなら、めくり中K↓しゃがみ大P↓Lv2ASスパークが強力で8割近いダメージを与えることができる。

いくら高い攻撃力を誇っているとはいえ近づけなかったり、押さえ込まれてしまっては意味がない。一番重要なのがどこで使うかということだ。

まず遠くで使っても意味がない。接近するまでに時間がかかるし、結局接近する手段はジャンプかスライディング。ばれて止められてしまうのがオチだ。近くで、できればしゃがみ中パンチなどにキャンセルをかけて使うのがベスト。この場合はめくりにいくか、または直接出して削りにいくのが基本。逆にくぐりスライディングのほうは相手の出方を見て使う。跳んできたのを見てからでも入力は間に合う。

また跳び込みや削りを警戒する相手には、スライディング連打が効果的。

ただしこれも冷静に対処されると投げられてしまうので注意が必要だ。

時には空ジャンプや歩いてからの投げも使っていこう。


キャンセル分身からの連続技も可能だ。

最強のゼロカウンター

今回新たにキックのゼロカウンターを手に入れたローズだが、はっきり言ってまったく使う必要はない。パンチのゼロカウンターは使い勝手、破壊力ともに間違いなく全キャラーの性能を誇っている。

性質的には前作のころと変わっている部分もある。

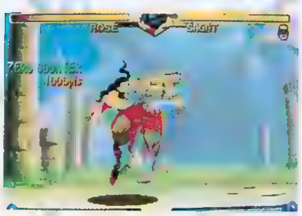
まず前作では入力した瞬間に投げが成立していたが今回は相手との間合いによって投げが成立するまで若干のタイムラグがある。

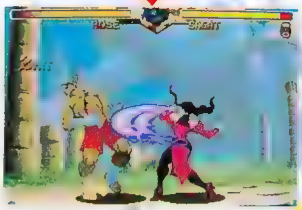
このため、スーパーコンボの無敵の時はもちろん、足払いにゼロカウンターをかけた時に相手がキャンセルスーパーコンボを出していたりすると投げることができずに喰らってしまうことになる。また前作と同様、飛び道具に対しては効果がないことも忘れずに。

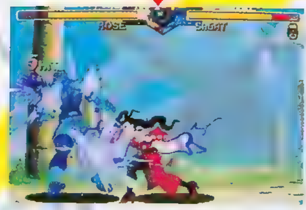

失敗時の無敵は前作と違い皆無。

逆に言えばこれらの状況以外ではジャンプ攻撃、足払い、必殺技を問わず投げることができる。

そしてなにより強力なのがその破壊力。このゼロカウンター自体に攻撃力はないが、この後の相手ののけぞりに追い打ちを決めることができる。


ゼロカウンターから、


タイミングよく立ち大パンチキャンセル、


大Sスパイラル。今回は前転での回避は不能。決めろ。

この後の追い打ちはキャラと状況によって大きく変わってくる。**最適な追い打ちをキャラと状況によって大きく変わってくる。**最適な追い打ちをキャラ、状況ごとに表にまとめてあるのでチェックしておこう。

分類を説明しておくと、

●立ち/しゃがみ

これはゼロカウンター後の相手の喰らいポーズが立ちかしゃがみかの違い。ゼロカウンターをかけた技が足払いなどのしゃがみ技の場合しゃがみくらいとなり、それ以外、ジャンプ攻撃や必殺技も含めてほとんどが立ちくらいになる。


一部キャラにはしゃがみくらいに立ち大Pが当たらない。

●中央/相手端/自分端

これはゼロカウンターをかけた位置による違い。

基本的に相手か自分のどちらかが端にいたほうが、より強力な追い打ちが入る。

オーラソウルスルー&スパーク

全体的にパワーダウンしたスーパーコンボだが、相変わらず使えるものも多い。Lv3ASスルーは以前と同様、長い無敵時間を生かして起き上がりやカウンターに、また連続技に組み込むのもいい。Lv1ASスルーも以前と同様に使っていけるが、無敵時間は短くなっている。できるだけ引きつけて使うのがポイントだ。

また起き上がりに足払いや飛び道具を重ねられたときはLv1ASスパークがベスト。コマンドが完成していれば技が出ずにつぶされることはなく、相打ちでも確実に3ヒットさせることができる。

逆にASスパークもASスルーもLv2のものは無敵時間が短く判定も弱く、相打ちでは意味がないなど、まったく使い道なし。


相打ちでも確実に3ヒット。逆転を狙うならLv3ASスルーだ。

今回の記事はあくまでも基本、というか対戦するための予備知識に過ぎない。飛び道具の有無、リーチの長さ、めくれるか否か、などによって闘い方はまるで変わってくる。このほか細々としたテクニックも含めて近いうち紹介しよう。


しゃがみ小Pからしゃがみガード不可の逃げ小キック。地味だが効果的な連携だ。

■ゼロカウンターからの追い打ち表

	立ち			しゃがみ		
	中央	相手端	自分端	中央	相手端	自分端
リュウ	B°	A	A	B	B+	B
ケン	B°	A	A	B	B+	B
春麗	×	×	×	B	A	B
ナッシュ	B°	A	A	B	A'	A'
ガイ	B	A	B	B	B+	B
ソドム	A	A	A	A	A	A
バーディ	A	A	A	A	A	A
アドン	B	B+	B	B	B+	B
サガット	A	A	A	B	B	B
ローズ	B°	A	A	B	B	B
ベガ	B	B	B	B	B	B
豪鬼	B°	A	A	B	B+	B
ダン	B°	A	A	B	B+	B
ダルシム	A	A	A	B	B+	B
さくら	B	B	B	B	B	B
元	B	B+	B	B	B+	B
ザンギエフ	A	A	A	B	B+	B
ロレント	A	A	A	B	B+	B

表記説明
☆A…立ち大P→大スパイラル
☆B…しゃがみ中P→小スパイラル
☆A'…しゃがみ大P→大スパイラル
☆B+…密着時のみ、
しゃがみ大P→大スパイラル
それ以外はBと同じ
☆×…立ち大Pのみ

人として押さえておきたい！
対戦攻略 バーディー

このキャラの"投げ"と"打撃"の2択には、単純に語れない深いものがある…とは別に思ってないけどね。

担当：バディトシ



近頃、町でめっきり見なくなって久しいパウンサー、バーディー。お茶目な外見に高い機動力、そしてパワー。これだけの材料が揃っていて、なぜ町のSFZ2プレイヤーは歓喜をもって、我先にと使って勝とうとしないのか？

確かに馴じみの愛着あるキャラが多く存在する中で、前作からいるとはいえバーディーに対する異色の念は、拭い難いものがあるだろう。

ま、使う使わないは別としても、少なくとも敵対した際に何も知らないのでは、勝ち負け以前にその対戦が楽しめない。いまだに立ち大キックが中段、て知らない人もいるみたいだからね。だから、この機会に敵味方関係なく、バーディーに対する理解を深めてみてくれ。

おしなべて2択で候

バーディーの基本戦術は、一言でいうと"投げ技と打撃技との2択"。つまりガードを固めている相手には、ガード不能の投げ技を。手を出してくる（ジャンプする）相手には、予め打撃技を出しておいて、くらってもらう。この2択に、いかに多く持ち込み、いかに多く読み勝つかがすべてと言っていいだろう。

では、その状況はいつ訪れるのか？

1つはB・ホーンを当てた後（ガード、ヒット問わず）。もう1つは跳び込んで着地した瞬間。さらに小技を当てた後。この小技は、前作ではゼロコンボの有効性を考慮して立ち小足がベストだったが、今作では新たにキャンセルがかかるようになった、小足払いが一番いい。ただ、相手に慣れられるのも良くないので、たまにはしゃがみ小パンチを使ったりして"何か違ったことを考えてるのか？"と思わせるよう工夫したほうがいいだろう。

さて、ブルホーン後の2択は後に回して、先に跳び込みからの具体的な2択法を考えてみたい。



跳び込みから、直接的な打撃のダメージを与えたいなら、



安定の大足払いと…、



立ち大キックを使い分ける。

跳び込みからはバーディーに限らず、どのキャラでも着地する側に有利な状況が発生する。要は、跳び込み→投げとするか、跳び込み→連続技とするかだ。

しかし、バーディーの連続技（小足払いorしゃがみ大パンチ→ブルヘッド）は、ガードされてはいけないし、小足払い（しゃがみ大パンチ）をヒット確認してから、キャンセルもできない。

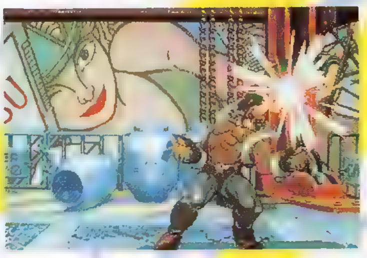
よって、跳び込みが深くヒットして（確認）の、決め撃ちの連続技でない限り、大足払いか立ち大キック（前に小技を入れてはいけない）の2択。それか、小足払いにつないで、そこから同じような選択肢を考えていく。

小足払いからの選択肢

さて、跳び込みからの小足払いが当たった場合の相手の行動は、次の3つにほぼ集約される。

①ジャンプする
②技を出す
③ガードする

①の場合、もちろんブルヘッドで落とすべきだが、読みが外れてガードされるのが怖いけれどダウンが奪えるのが強み。だが、画面端に相手を追い詰めていたら、しゃがみ大パンチか立ち大パンチを使おう。画面端なら、ダウンが奪えなくても状況的に有利。



画面端なら無理して、ブルヘッドで落とす必要はない。

②は、たいてい足払い系の技のはずだから跳び込めばいい。ゲージが溜まっていれば、S・コンボだ。



小足払いから投げがくると思われたら跳び込む。これ王道。

当然、③はバンデッドチェーンかマーダラーチェーンをかける。

この小足払いからの選択肢は、いつも読み勝てるとは限らず、ましてや型どおりに相手が動いてくれないことさえあるかもしれないが、そういった場合は、小足払いを2回出したり、小足払い→大足払いといった近間での牽制で攻め手を休めない努力をしよう。

慎重に繰り出すブルホーン

今作でのブルホーンの性質的に重要な点は、出す距離によって硬直位置が違うということ。

前作は、どこから出しても相手に当てることさえできれば、必ずM・チェーンの間合い内で止まり、硬直時間も皆無に等しかった。

が、今作は近い間合いで出

投げ分ける必要性

ある…。バンデッドチェーン（1回転＋K・(新)）とマーダラーチェーン（1回転＋P・(旧)）は、使い分ける必要がある。

威力はバンデッドのほうがあるので、吹っ飛ばして画面の端にいかないようであれば、迷うことはない。

しか〜し、相手を画面端近くに追い込んでいるのなら、つまり相手が端を背にしているのならば、マーダラーを使い画面の端でダウンさせるのだ。

逆に、こちらが画面端を背にしているようなら、バンデッドを使用。

この方向付けは入力法では変えられないので"バンデッドなら終わったのに"てなことがない限りコレでいこう。



相手が画面端を背にしていたら、マーダラー、と使い分ける。



自分が画面端を背にしていたら、バンデッド。

せば、同じように相手の近くで止まり（コマンド投げの間合い内）、遠い間合いで出すとこちらのコマンド投げの間合いの外で止まり、しかも硬直時間は前作よりも長い。

そのため、ブルホーン→跳び込みとするなら遠間で。ブルホーン→投げとするなら近間（跳び込みは相手の技に制される）。

どちらの連携も、その時々に合わせて使いたいが、安心して多用できるものは前者、ブルホーン→跳び込みである。

よって、相手の起き上がりに重ねる以外は〝走行中潰されやすい〟という欠点を補って、遠間からブルホーンを出していきたい。


これが遠い間合いで、ブルホーンを出した後の硬直位置。


こっちが近い間合い。一長一短か、もしくはこのほうが不利。

補うためには、中間距離での牽制で相手を押さえ込む必要があり、ブルホーンだけでなく跳び込みも容易に行える状況を作りだすべきだろう。

バーディーの牽制技の筆頭は、しゃがみ中キック。蹴り上げた足が、若干宙に浮いているから、相手の足払い系の技を潰しやすいし、外れて跳び込まれてもガードは間に合う。

跳び込まれても大丈夫なほどの遠間であれば、立ち大パンチが効果的。しゃがみ中キックのように、多少相手を見て繰り出すよりも、出すならば完全に置いておいたほうがいい。

主にこの2つの技を牽制として出している（技が出ている）間に、ボタンを同時押ししておく。そして、相手の手が休みそうなら解除するというわけだ。

また、これも前作からの変更点からくるものだが、ブルホーンの無敵時間は極めて短くなっている。前作のように、リバーサルぎみにはあまり使えなくなっているので注意。

その分、投げられ判定が削除されている、なんてことはないぞ。

ちなみに牽制技と大きくリンクしている対空兵器は、しゃがみ大パンチ。立ち大キックがそれに使えなくなった分、判定が強く早く出るようになり、なまじ引きつけても、悪くて相打ちをとれるという高性能ぶりを発揮してくれるはずだ。一応、リーチには不安があるので、届かないような距離で跳んでこられたら、しゃがみ中キックを使おう。

ゲージを有効に

コンボゲージは、特別な状況を除いてゼロカウンターとオリコンに注ぐ必要は、バーディーにはない。理由は言うまでもなく、S・コンボがあまりにも使えるからだ。

戦術のバリエーションを豊富にするために使うというのはいい考えだが、無敵時間がほしかったり、大ダメージを期待したり（本来の目的ではある）して使うのならば、このキャラには無用。

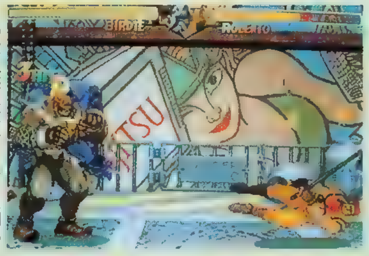
基本的にレベル1を注ぐなら、相手の硬直中を狙う場合はザ・バーディー。無敵時間を必要とし、相手の技をすかしたい場合はブルリベンジャーを使う（失敗時の硬直に注意）。

レベル2以上は、対飛び道具にはブルリベンジャー（レベル1でも）。それ以外で、この技の間合いに不安があるときに無敵時間の利用には、ザ・バーディーを使っていくと良い。

ちなみに、レベル3のザ・バーディーのヒット後の回復が、幾分かやりやすくなったようだが、やはり難しいので気にする必要はない。対オートガード以外にはね…。


ゼロカウンターが接近してヒット…、


で、投げる。SFZ2ぽくていいんだけど、そうできるもんじゃ…。


こんな状態になることさえ知らない人もいる。教えたくないね。


立ち大パンチは遠間で、置いておく。



しゃがみ中キックは牽制技として実に最適。


ブルホーンの無敵時間は、あまり有効ではなくなった…。


歯をくいしばっているだけあって、超強い対空に成長しました。



ゲーメストムックVol.32 電脳戦機バーチャロン お詫びと訂正

■アンケートハガキ中に誤りがありました。「ご希望の賞品名とその番号」と最下段にありますが、プレゼントは一切ありません。ごめんなさい。

ゲーメストムック Vol.34

D&D® シャドウオーバー ミスタラ

Dungeons & Dragons
SHADOW OVER MYSTARA™



5月31日発売
定価1480円〔TAX in〕

其は彼方、剣と魔法が歴史を刻む

其の右手には武具を、

其の左手には精神を、

其の頭上には神の加護をいただく

猛きもの、気高きもの、邪なるもの、愚昧なるもの

其は其の赴くまま、自らの求むるものを求め

道なき道を切り開かん

其は此方、全て語り部の言霊の紡ぐままに

ゲーメストムック サイキックフォース製作決定!!
アイランドハガキも大募集 6月14日締め切り!!(当日消印有効)

盛り上がり大感謝記念

サイキックフォース
PSYCHIC FORCE

今月も新機軸超能力格闘サイキックフォースを10倍楽しくする愉快な企画てんこ盛りでお届けするぞ。

担当：内神田超能力研究会

よもやま設定大紹介の巻

早くも巷で話題のサイキックフォースだが、このページを読まれているアナタは、ゲームやり込みまくりでもう全キャラ一コインクリアしちまったぜヘイって感じではないでしょうか？気が早いか。

そんなアナタに、サイキックフォースをより楽しめる、設定特集をお届けしよう。

このゲームは往年の名作タイトーゲームに数多く見られた、奥深い世界観設定に基づいて形成されている。キャラクター設定も非常に凝ったものとなっており、この予備知識を頭に入れておくことによって、感情移入必至となりゲームが2倍2・5倍にも楽しめる（予定）のだ。

別に知っててゲームの腕が上がる訳ではないが、「ゲームを骨のズイまで楽しみてえなあ」ってな人は、読んで損はないかも。

サイキックフォース INTRODUCTION

「サイキッカー」とは、普通の人類が持たない**未知**なるパワーを操る超能力者のことである。

念力、透視、テレパシーなど、まるで夢のような超人的能力…だが、それは必ずしも使う者に**幸運**をもたらすものではなかった。

2010年。

まだ世間的には浸透していないサイキックだが、その裏ではあらゆる機関によって研究が進められており、それが国家レベルで行われていることも少なくはなかった。

無論、その大半は軍事目的で占められており、サンプルには国家権力によって身柄を拘束された、サイキッカーと思しき人物たちが数多く使われていた。

彼らは人間としての待遇をほとんど受けられず、くる日もくる日も体を好きなようにいじられ続け、最後には秘密保持のために決して**生**きて帰されることはなかった。まさにそこは、サイキッカーにとっての生き地獄であった。

だが、そんなサイキッカーたちを**救**おうとする人物が現れた。

彼の名はキース。

彼は、テレパシーを使って世界中から強力なサイキッカーを呼び集め、サイキッカー集団「ノア」を結成した。

そして彼は仲間たちと共に、サイキッカーの理想郷を造り出そうとする。が、その大義の裏に隠された彼の真の目的とは…。

サイキッカーによる、世界、征服。

機化猟兵 ゲイツ・オルトマン



彼の所属するアメリカ軍でも、ノアの存在には気づいていた。軍の司令部は、ノアが後の脅威になることを恐れ、対サイキッカー部隊を新たに設立した。

彼はその対サイキッカー用サイボーグ第1号で、自らサイボーグになることを志願した。なぜなら、以前妻と娘をサイキッカーによって殺されているから…だった…。

じじい 六道玄真



影高野の退魔師である彼は、日夜、魔の者を退治し続けていた。

ある日、以前からおぼろげに感じていた魔の気配が活動を開始したのを彼は察知した。

その先に見えるのは、人類の破滅…。

そう感じた彼は、魔の根源を倒すべく、単身ノアに挑むのであった。



光芒散華
エミリオ・ミハイロフ

サイキックを持つ彼は、その力が原因で幼いころから他人に疎外され続けていた。でも大好きな両親さえ側にいてくれれば、彼はそれで平気だったし幸せだった。

が、ある日、突然その両親が彼に刃物を突きつけて来た。我が目を疑う彼の中で、信じられるものはすべて崩れ去った。

彼は、無意識のうちに持てる力を解放する。やがて彼が意識を取り戻したとき、既にそこには町はおろか、草木一本すら残っていなかった。

その後彼は超能力研究所に数年間幽閉されるが、キースの手によってノアに迎えられるのであった。



紅蓮咆哮
バーン・グリフィス

3年前に謎の失踪をした友人のキースを探す旅を続けていた彼は、ついにその手掛かりを掴み、キースと再会することができた。

だが、そこにいたのは、もう昔の親友ではなかった。キースは、彼にサイキッカーのための理想郷作りのための協力を求めてくる。

しかし、彼はそのキースの言葉の裏に隠された真意を悟り、キースの下にいたエミリオとウェンディーを連れて、袂を分かったノアへと再び向かうのであった。

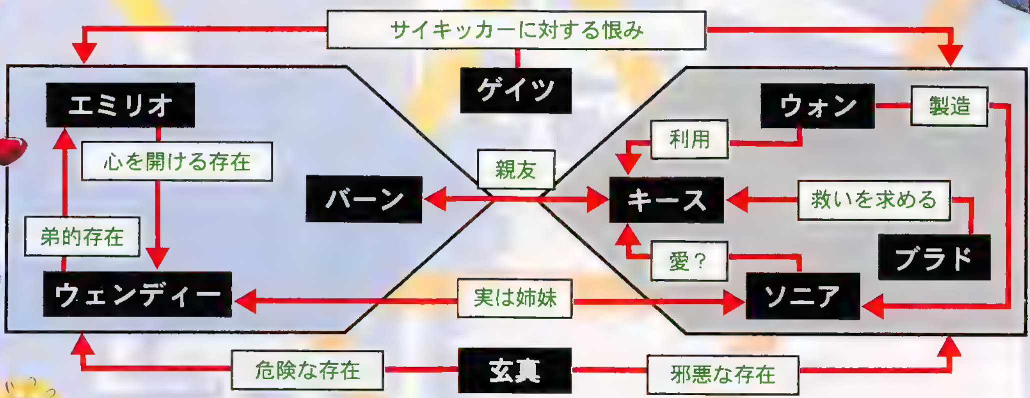


疾風流麗
ウェンディー・ライアン

彼女には、超能力の研究をしている天才的な頭脳を持った姉がいる。その姉は一年前から研究のために外国に渡っていたが、音信が途絶えてしまった。彼女は姉に何かが起こったと感じ、単身姉の捜査を始める。

そんなある日、彼女の元にキースからのテレパシー放送が飛び込んで来た。彼女は自分と姉に不思議な能力（サイキック）があることを思い出し、もしかしたら姉もこのテレパシーを聞いたかもしれないと考え、テレパシーの発信場所に急ぐのだった。

キャラ相関図
CHARACTER INTERRELATE





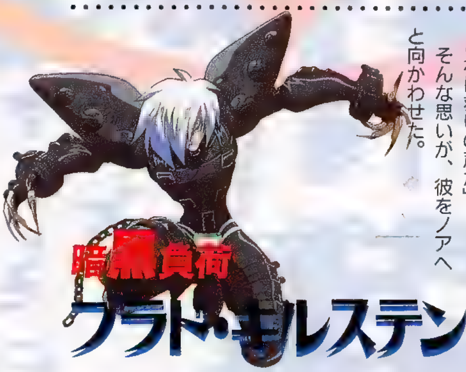
絶対刻印
リチャード・ウォン

彼は香港でも大手の貿易会社の息子として生まれるが、母親が愛人だったゆえに、幼いころから一族の者から虐げられてきた。

だが彼は、持ち前の頭脳と生まれ持った特殊能力を生かし、いつしか一族を退けて会社を乗っ取るまでに至った。

しかし彼の歪んだ欲望は、そんなことでは満たされなかった。

そこへ流れてきたキースのテレパシー放送を聞いた彼は、これを利用しない手はないと考え、早速ノアと結託するのだった…。



暗黒負荷
ブラド・キルステン

いつの頃からか、彼には記憶のない時間というものが現れ始めていた。そして、記憶がなくなった後は決まって血まみれになっていた。

そんな自分が次第に恐ろしくなってきた矢先、彼はついに事実を知ってしまった。

真夜中の道端。目の前には血だらけの死体。自分の体には大量の返り血。そして理由の分からない極度の高揚感……。

彼は生きていることが恐ろしくなってきた。

そんな彼の元に、キースのテレパシー放送が飛び込んできた。

「これは救いの声だ」

そんな思いが、彼をノアへと向かわせた。



迅雷鳴動
ソニア

彼女は、サイキックパワーの増幅装置を内蔵した人工生命体で、ウォンの私設研究所で造られた。そして、その開発にはウェンディーの姉クリスが関わっていた。

しかし、ソニア開発中に原因不明の事故が起こり、その拍子でクリスの精神がソニアと同化してしまい、さらに過去の記憶までもすべて失ってしまったのだ。

また彼女は、人工的に作り出されるサイキックパワーが不安定なため、一定時間おきに専用鎮静剤をうたなければ暴走してしまうのだ。

担当:ぽっぷん

S エミリオ

なるべく近距離戦に持ち込み、サイコゲージをためさせるな!!ラッシュをかけて反撃するスキを与えず一気に攻めるのだ。相手に余裕を与えると「完全な世界」で安定されるぞ!!

この2人の戦いはどうか

相性的には若干ウォンに分があるが、エミリオはウォンにプレッシャーを与える闘い方をすることで、ぐんと勝率を上げることも可能だ。

エミリオとしてはウォンの「虚空の幻影」対策として、基本的に壁から遠い場合は「弱弱弱強」で安定し、壁際の場合は「弱強・プリズムシール」や「弱弱強→プリズムシール」を狙っていこう。

またウォンの「運命の選択」中は、必殺技があらぬ方向へ飛んでいってしまうので、そのときは必殺技を狙わず、打撃やバリアーガード、または「運命の選択」が終わった直後に必殺技を出すといった攻撃が有効だ。

ウォンとしては、逆に相手のスキをついて通常技コンボから「戒めの洗礼→剣の追い打ち技」につなごう。

相手と距離がある程度離れたら、ゲージをため「完全な世界」をおみまいしてやろう。

「完全な世界」の後は相手の猛攻を避け、いかにゲージをためるのかがポイントだ。

また壁際に追い詰められた場合は、ダッシュで中央付近に逃げるのもいいが、「次元の瞬き」で瞬間移動し、逆にそこから攻撃してみるのもいいだろう。ただ「次元の瞬き」の出かかりはわりとスキがあるので、つぶされないよう注意。

対戦リプレイ

初めは中間距離で様子を見ると同時に牽制しあう2人。そうしているうちに「READY GO」の声とともにゲームスタート。

距離が大幅にあいたスキにエミリオは「プリズムリフレクター」を2つ配置。

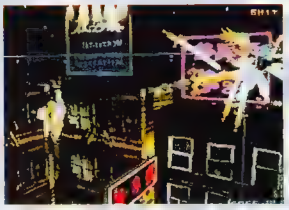
ウォンは様子を見ながら、じわじわと近付き攻撃体勢に入る。

クイックダッシュで近付くウォン。しかし、それと同時にエミリオも横にダッシュしそれをかわす。



それでもウォンの攻撃は止まらず、エミリオのスキをついてさらに「クイックダッシュキャンセル」からの「弱強・戒めの洗礼→剣の追い打ち」を入れ、エミリオはそのままふっとび壁に激突。これで体力の半分を奪う。

壁にぶつかり硬直中のエミリオに続けて「戒めの洗礼」を狙うが、エミリオも落ち着いてこれをバリアガード。



その後ウォンは牽制として通常ショットを放つが、エミリオはクイックダッシュで通常ショットを消しつつ突進。

壁から遠い位置だったので、「弱弱弱強」の通常技コンボを狙い見事HIT。ウォンは壁に激突。

その後「プリズムシール」を狙うが、ウォンもこれは読んでいてバリアガードで防ぐ。ウォンはすぐさま画面下にダッシュで移動しゲージをためる。

エミリオはゲージをためさせないようにと必死で食いつくが、ウォンも確実にバリアガードでエミリオをはじき、鉄壁の守りをみせる。ここでエミリオは接近しつつも、スタート直後に配置したプリズムリフレクターで大ダメージを狙うべく「シーカーレイ」を放つが、惜しくもこれは当たらず。



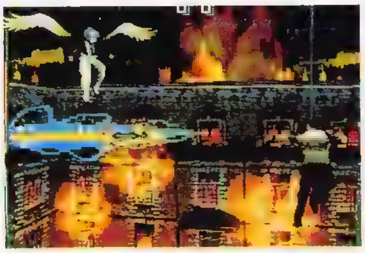
ウォンは横移動しながらエミリオの様子をうかがう。しかし、「完全な世界」を警戒しているエミリオはしつこくクイックダッシュで近付いてくる。

エミリオはウォンが壁際にいるためクイックダッシュからそのままバリアガードで壁にぶつけようと試みるが、ウォンもバリアーガードで守りをかためる。

直後、距離が多少開いたためエミリオは通常ショットで牽制してくるが、ウォンもここは攻めに行かずダッシュで横に移動しさらに距離を保とうとする。

その後ウォンは「エミリオがさらに攻めてくるだろう」と読み「戒めの洗礼」を出すが、読みはよかったもののギリギリ射程が届かず惜しくもHITせず。

さらにもう一度、意表をついて立て続けに「戒めの洗礼」を出すが、これは通常移動で避けられてしまった。



●プリズムリフレクター&シーカーレイの使い方

スタート直後などに限らず余裕のあるときには布石として1~3個出しておくといいだろう。ただしこのときは、相手との距離が離れている場合に出さないと、あっさり反撃をくらうぞ。

シーカーレイについては、反射中にもダメージを与えることができ、場合によっては一発逆転も可能だ。

使い方としては、主に近距離での連携として使っていくのが効果的だ。そのときできるだけ反射前の攻撃を当てていきたい。反射してから当てようとすると、簡単にガードされてしまうからだ。

当たった場合は、こちらが動けるということを利用して「アークエンゼル」やコンボ等を狙っていこう。

ちなみに「アークエンゼル」を単体で使う場合は、かわされたことも考えて遠距離で使うのが基本。ゲージ消費量から考えても頻繁には出せないが、相手の技をつぶすことが多くたまに出すのは効果的。

●戒めの洗礼ラッシュ

ウォンの基本は、クイックダッシュからの「通常技・戒めの洗礼→剣の追い打ち技」という攻撃だ。

壁があればこれだけで相手の体力の半分を奪うことができる。壁がなくても通常技を「弱強」にすれば、「弱強→戒めの洗礼(ただしこの場合は相手が自分から見て右上にいるときのみ入る)→剣の追い打ち技」が入る。

対エミリオの場合は、通常ショットを先読みしたり、技の硬直中にクイックダッシュで近付いて攻撃することになる。

通常技の打ち合いにしても、エミリオの通常技も弱くはないが、ウォンのパンチの方が出と戻りが速いためウォンのほうが若干、分がある。思い切って攻めていこう。

ただ「戒めの洗礼」を単体で出すときは、横移動でかわされやすいので注意。

●対エミリオ連続技対策

幸いウォンには「虚空の幻影」という強力な技があるため、壁から離れた位置からのエミリオの必殺技コンボはほとんど入らないと思っていい。

ただ、注意したいのは壁際で「虚空の幻影」を狙ってしまうと、アッサリ壁にぶつかってしまいその後バリアガードしようとしても間に合わず必殺技をくらってしまうのだ。

どうしてもくらってしまう場合はあるが、ウォンとしては壁際で「弱弱…」とくらったら「虚空の幻影」を狙わずバリアガードしたほうが安全だ。

担当:Ace

ウォン V

近距離、中距離どちらも強いウォン。基本は通常技のコンボから「戒めの洗礼」そしてさらに追い打ち技。うまくいけば、これだけで体力の半分奪えるのだ。また、相手のスキにサイコゲージをためて「完全な世界」!!

そのスキにエミリオはクイックダッシュで近付きコンボを叩き込むが、ウォンも「弱弱強」とくらった時点で「虚空の幻影」を使いエミリオの背後からコンボを狙う。



しかし、エミリオはこれを読んでいたため、通常移動でこれをかわし、逆にウォンの背後からさらにコンボを狙う。

ウォンはとっさの判断でこれに気付き、コンボを「弱」で止め、すぐにダッシュでその場を離れる。

そのまま遠距離まで離れゲージをためるウォン。

すぐさまエミリオもダッシュで追いかけるが、これを読んでいたウォンはゲージをためると見せ掛けて誘い「戒めの洗礼」を放つ。見事HIT。



そのまま剣の追い打ち技を入れ、エミリオがふっとんでいる間にさらにゲージをためる。

その後、警戒しながら近付くエミリオに対し、こちらから近付きコンボを狙うウォンだが、逆にエミリオの「弱弱強」コンボをくらってしまう。

壁の隅に追い詰められたウォンはその危険な状況を脱するために、すぐさまダッシュで中央付近に戻り、その後クイックダッシュでエミリオに近づくが、中間距離を警戒していたエミリオの「シャイニングアロー」をくらってしまう。ウォンは惜しくも壁には当たらなかったが、その間にエミリオはゲージをためる。



距離が離れたため通常ショットで牽制しつつ近付くエミリオ。しかしウォンもダッシュで距離をとる。中間距離で危険を感じたエミリオは「プリズムシール」を放つが、それと同時にウォンは「時よ!」と叫んでいた。

「プリズムシール」は出ていたもののウォンには届かず、そのまま止まっているエミリオにクイックダッシュで近付き「弱弱強→壁」のコンボが入り一発逆転。

このラウンドはウォンが取った。

●対ウォンにおける連続技

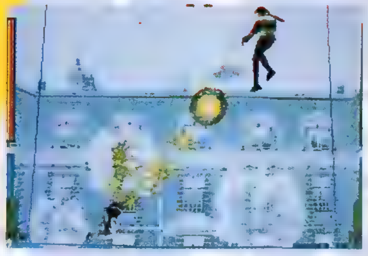
ウォンに対しては基本的には「弱弱弱強」の通常技コンボで安定するのがベター。

なぜなら「弱強」及び「弱弱強」から必殺技をつなごうとすると「虚空の幻影」であっさり背後をとられ、必殺技の硬直中に逆に連続技をくらってしまうからだ。

通常技コンボなら背後をとられても逃げられるし、相手がコンボや必殺技を出してくる場合は、逆に通常移動でスカし反撃できる。一応このへんは相手との読み合いによって対応も変わってくる。

そういう理由から対ウォンの場合は基本は通常技コンボになるのだが、ただ必殺技コンボも壁際なら狙ってみる価値はある。壁際なら通常技からわりとすぐに壁につながるため、「虚空の幻影」を出すのが普通よりも難しいのだ。

そのため、普通じゃバリアガードされてしまう必殺技コンボも対ウォンの場合は他のキャラよりくらってくれるときが多い。



●対ウォン「完全な世界」後の攻防

ウォンが「完全な世界」を使った後はサイコゲージがまったくない状態のため、エミリオとしてはここがチャンスとばかりにラッシュで攻めまくるのがいい。

確かにダッシュで逃げつつサイコゲージをためる相手に対しゲージ回復を阻止するのは難しいが、その場合相手はわりと守りに入っている場合が多く、ダッシュ先を読んで攻撃したりもできるしこちらが有利なことにはかわりがない。グイグイとプレッシャーを与えこちらのペースにもっていこう。



●意外と使えるプリズムシール

シャイニングアローよりゲージは消費するが、威力が強いうえに狙いが正確で当たり判定も大きいので、単体でもわりと当てやすい。

本文中では、たまたまそういう状況にはならなかったが、基本は「弱強」及び「弱弱強」からのキャンセルで使っていく。

コンボの性能としてもシャイニングアローよりも繋がりやすく、コンボを狙うならプリズムシールをメインに使っていこう。

「シャイニングアローよりキャンセルで出しづらい」という人がいるかもしれないので、簡単な出し方を説明しよう。

プリズムシールのコマンドは「レバー半回転＋弱」だが、これをキチンと入れようとすると、半回転に満たなくて出ないことがある。

要は半回転さえ満たしていればいいので、右回りでも左回りでもいいので「一回転」まで入力してしまおう。

こうすればバリアガード感覚で入力できるし、楽にキャンセルで出せるだろう。

●「完全な世界」後の対処法

「完全な世界」で止めた後は普通通常技コンボを入れるのだが、止めた時点で相手が遠距離にいる場合は間に合わないため通常ショットを撃とう。

しかし問題はその後で、技直後はゲージがまったくないため、必然的にゲージをためなければならない。

ダッシュで逃げつつゲージをためるのがベターだが、相手もそれを阻止しようと攻めてくるだろう。このときは落ち着いて、逃げやバリアガード、または攻めを逆手にとって目の前でスカし逆に反撃してみるのもいいだろう。うまくいけば一気にゲージがためられるぞ。

担当：KAL

S 玄真

テラディスチャージ以外の攻撃も無効化しつつ攻撃できる鬼火魂を軸に、スキを見て連炎符を設置、相手の自由を奪え!残された細道を突進してくるところへ呪縛殺を決めれば、一仕事終わりだ。

先の玄真 後のソニア

影高野において最強の退魔師と呼ばれる玄真。その技の数々は他のサイキッカーたちに劣るものではなく、中でも結界上に敷設することができる連炎符は、相手の退路を絶つ手段として、また相手の攻撃に対する防御壁として非常に強力な効果を発揮する。

これは、対ソニア戦に限らずどのキャラクターに対してであっても有効な手段で、そこからさらに連炎符を敷設していったり、あるいは誘導性能の高い鬼火魂による攻撃をおこなっていったりと様々なバリエーションで試合の主導権を握っていくことができる。

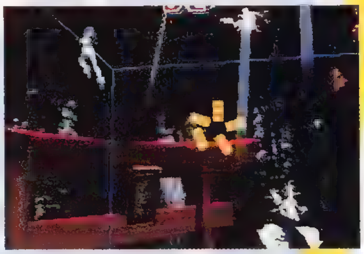
コレに対して遠距離からの決定打に欠けるソニアの側としては、なんとか玄真に接近して近距離戦に持ち込み連続攻撃を狙っていきたいところ。

しかし、フィールド上を漂うように追尾してくる鬼火魂等に対して有効な手段がないため、どうしても後手に回りがちになってしまう。したがって、敷設された連炎符を消しつつ相手を押していけるテラディスチャージやエレクトリッガーでプレッシャーをかけ、クイックダッシュで一気に間合いを詰めて近距離戦へといったところが狙いだ。

それでは、お互いの狙いがわかったところで実際の対戦リプレイを見ていってみよう。

ARE YOU READY?

ラウンド開始前からお互いに有利なポジションをめぐって、水面下での戦いは始まっている。上下に移動して相手を振るソニアに対して、ソレに対応するようにつかず離れず鏡に映る影のような動きを見せる玄真。「GO!」開始と同時にダッシュで距離を取るソニアを追うように、玄真は連炎符を撃ちだしてきた。



●退魔師の業1
開幕での選択

あらゆる間合いでの戦闘をこなす玄真。当然、ラウンド開始直後には、様々な行動が選択肢としてあげられる。

相手がしきりに近づきたがっているならバリアガード→呪縛殺。離れたがっているなら連炎符で罠を張る、鬼火魂を出してこれを追いかける…。

ここにあげたのはほんの一例だ。相手の心理状況に応じた選択ができると、その後の展開が楽になるぞ。

連炎符による結界が形成されるのを察知して、それを回避しようと外壁に沿ったダッシュからソニアのエレクトリッガーが一閃!しかし、その先に玄真の姿はなかった。



●ソニア強化講座その1
連炎符、鬼火魂への対処方法

玄真の主力であるこれらの技に対する主な対処法は3つ。まず1つめが、すなおにガードする。このときはできればバリアガードがいいことは今更いうまでもない。2つめは攻撃で相殺する。この場合にはある程度距離がある時のみ。そして最後はダッシュでかわす。特に連炎符は止まるまで判定がないので、一気にクイックダッシュからラッシュ攻撃を狙うチャンスだ!

連炎符を撃つと同時に、ソニアをバリア結界の角へと追い込むべく玄真はポジションを



●退魔師の業2
"場"すべてを利用する

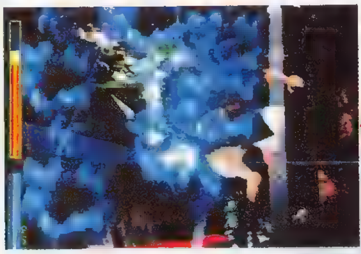
フィールド全体を利用して罠をつくる玄真は、双方の位置関係、結界内のどこに位置しているのか、相手が次にどっちへ動こうとしているのか、といった大局的な洞察力、読みの力が最重要視される。

このとき、相手のクセを引き出すために、玄真側からモーションをかけることがある。角付近へ連炎符→鬼火魂を出してこれを追い反応を見る、というのはその代表例だ。

移動。そこから鬼火魂を繰りだし、その軌跡を追うようにしてダッシュからの攻撃を狙っていたのだ。

結果として後手にまわってしまったソニアは、なんとか鬼火魂をガードできはしたがそう思ったのも束の間、バリア結界を背にしていたためにそのまま激突。さらに跳ね返ってきたところへダッシュで距離をつめていた玄真の通常攻撃が襲いかかる。コレをくらいダウンして気を失って重力に引かれるがままに落下してゆくソニア。





この間に玄真はゲージを溜め直し、落下していくソニアめがけてクイックダッシュから呪縛殺を狙って重ねていくが、ダウンからすでに回復していたためコレは横方向ダッシュでかわされてしまう。



結界下方へとソニアを追い込むべく、再び連炎符を撃ちだしそれを盾にして距離をつめる玄真に対して、連炎符を見て先読みで放ったソニアのテラディスチャージが連炎符を打ち消しつつ玄真にヒット。



●ソニア強化講座その2
テラディスチャージの使用法

この技はインストラクションなどには防御技とあるものの攻撃判定の発生までが非常に遅く、防御としてはバリアガードのほうが断然お得。しかしその効果範囲の広さはかなりのもので、攻撃手段の1つとしていけば話は違ってくる。

主な使いどころは、中間距離のできればフィールドの中央寄りがいい。特に対玄真戦では連炎符と鬼火魂を一掃できるので先読みで使っていこう。

担当：伊勢猫

ソニア V

テラディスチャージで連炎符を粉砕しつつ、制空権をゲット!鬼火魂、呪縛殺をくぐり抜け、一撃必殺の連続攻撃を叩き込んでやるのだ!!

勝負は一瞬。相手のスキを見逃さずに一気に攻めろ!

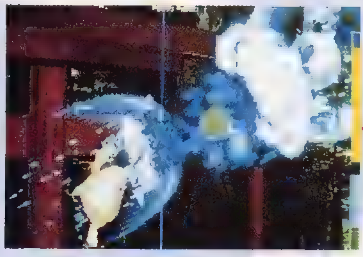
●退魔師の業3
連炎符の明と暗

トラップに、防御壁にと様様な使い方ができる連炎符。玄真の行動の第1歩になることが多い重要な技だ。

しかし射出直後は攻撃力をもたず、この瞬間をクイックダッシュで狙われることも多い。またソニアのテラディスチャージを初めとする数々の放出技は、複数敷設した連炎符をすべて打ち消しつつ攻撃力を維持し続けるので、この能力を備えた相手と対戦する際には最も注意を払わねばならない。深追いは禁物だ。

壁際へと飛ばされた玄真をクイックダッシュでソニアが追いかける。コレに対して、玄真は冷静にバリアガードで対処、跳ね返したソニアにさらに鬼火魂↓ダッシュで畳み掛けを狙う。しかし、それを読んでいたソニアのバリアガードに今度は弾かれてしまい、あせったところへ逆にダッシュから弱↓強↓マグネットアンカー↓強↓クイックダッシュ↓弱↓弱↓弱↓強とコンボを叩き込まれて、壁へと激突





してしまう。その後、サイコゲージがないソニアはゲージを溜めるために距離を取る行動に出た。





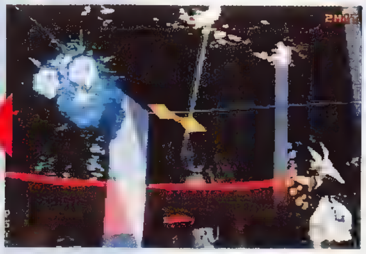
●ソニア強化講座その3
対玄真戦における連続技

近距離通常技から連続して能力技へとつないでいく、サイキックの連続技。ソニアの場合安定するなら弱↓強↓エクスキュージョンがもっとも効果的だが、お薦めのコンボは弱↓強↓アンカー↓強↓ダッシュ～のコンビネーション。通常技主体なのでちょっと練習すればできるようになるしダメージ量もかなり高い。

また、玄真やウォン等の反撃技にも通常技主体ならバリアガードが間に合うしね。

この後、玄真はそれまでの攻撃のコンビネーションであった連炎符↓〜を鬼火魂↓〜へと変更。スキの少ない鬼火魂によって相手の攻撃を抑え込む戦法へと出てきたため、うまく近づくことができないソニアは、体力的優位を利用しての遠距離からのエレクトリッガーと遠距離通常攻撃による攻撃へとスイッチ。玄真の体力を削る戦法へと出る。

お互いに決定打を欠いた膠着状態がつづく中、ソニアのエレクトリッガーに対して鬼火魂↓呪縛殺のコンビネーションを玄真がうまく合わせて呪縛殺がFULLヒット。一





気にソニアの優位をひっくり返すが、この時点で残りタイムは10秒を切っており、そのままタイムオーバー。決着はデスマッチへと持ち越された。

●ソニア強化講座その4
残りタイムにおける駆け引き

いわゆるバクチ技と呼ばれるソニアの一発技はエクスキュージョン。連続技に組み込むと補正がかかるが、単発であればかなり痛い。しかし、その半面出した後のスキが非常に大きく、外したら反撃は安定、負けることも…。

特に残り時間が少ない場合などにはこういった無理はせずに、時間切れのサドンデスを狙うのもひとつの手段。戦略的撤退も時には必要だぞ。



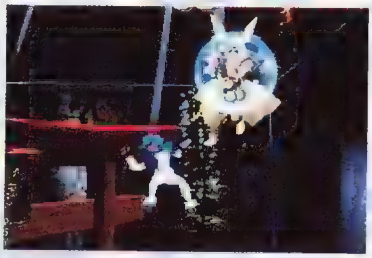
圧迫感を覚える縮小された結界内は、まさに「檻」といったことばがふさわしく、一撃がすべてを決する場となる。



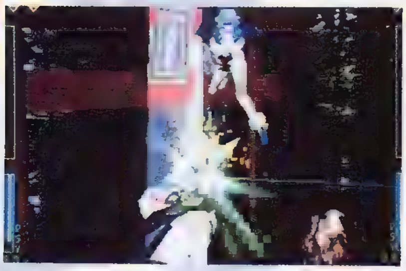


開始と同時に玄真は上方に、ソニアは下方へと、お互いに距離を取りほとんど同時にゲージを溜め始めた。この永遠とも思えた均衡を先に破ったのは玄真で、ソニアめがけて遠距離通常攻撃を放った!

しかし、コレに反応したソニアはクイックダッシュからの攻撃を狙うが、これを待っていたとばかりに玄真はバリアガードで弾き返す。



その直後バリアガードを解き一気にクイックダッシュで詰め寄った玄真だが、弾かれたソニアは横へと移動していたため結界との間に挟まれる形になってしまい、ここでソニアが間髪を入れずにバリアガード。玄真は結界へと突っ込み、奇しくもこのラウンドの勝者はソニアとなった。



担当：RED

VS ゲイツ

**接近戦にもちこめ！追いまわして、プレッシャーをかけブラックホール、アステロイド装着を阻止するのだ。
ロングレンジではアステロイド装着を狙ってブーストアームを撃て！**

現在の状況

現時点での"ぜんじブラド"VS"REDゲイツ"の対戦を見てみよう。

ブラドとしては、対ゲイツ戦に限らず、まずアステロイドを付けるのが対戦の基本だ。岩さえ付けられれば、かなり有利になる。ゲイツとしては岩を付けたブラドに対してはあまり有効な攻め手がないので、画面端でサテライトフォールやメテオハンマーに怯えながら、せいぜいバクチでパイルバンカーを撃つくらいしかできなくなってしまう。

だからゲイツとしてはブラドに岩を付けさせないように、接近戦で追いまわし、ブラドが無理に岩を付けようとしたら、クイックダッシュからのコンボを狙っていくのが理想的な闘い方だ。

対戦リプレイを見てみよう

「READY」のかけ声と同時に駆け引きは始まっている。



●バリアガードトラップ

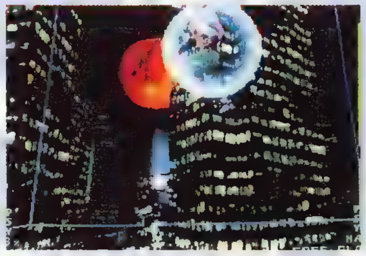
ラウンドスタート時に限らず、接近戦時に非常に使えるテクニックだ。

最も初歩的な使い方としては、相手のクイックダッシュを誘ってバリアガードで弾き、壁に当たったスキに追い打ちを入れるというものがある。

相手を結界の四隅のコーナーに追い込んだときには、特に効果的。

壁が遠い場合でも、弾き方によっては相手がのけぞりながら吹き飛ぶ場合があり、この時も確実に追い打ちが入るので、ゲイツなら迷わずプラズマカノンだ。

画面下にブラドを追いつめようと、初手からいやらしい動きを見せるゲイツ。「GO」のかけ声と同時に、ゲイツはいきなりバリアガードを張った。ブラドはこのワナに冷静に対処。ゲイツがバリアガードを解いた瞬間にクイックダッシュで襲いかかった。



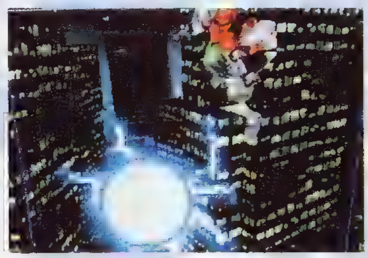
ブラドのコンボがゲイツを捕らえる。小→小→大と殴り、キャンセルメガプレッシャーを放つ。が、連続技にならなかったためメガプレッシャーをガードされ、ゲイツがすかさず撃ち返したプラズマカノンをくらってしまった。





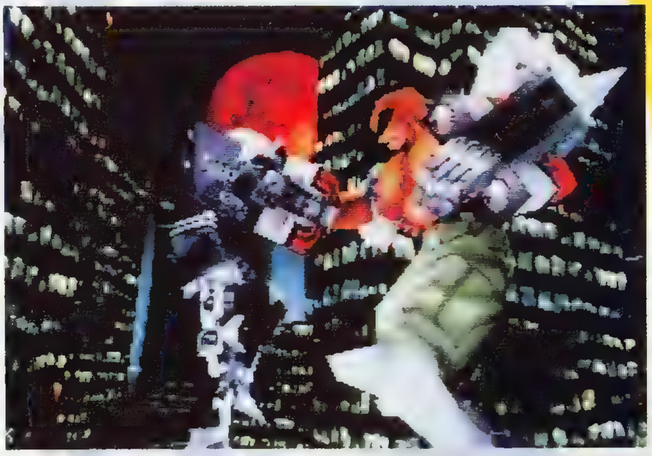
●ブラドのワンポイントアドバイス その①重力蛇の連続技

蛇（メガプレッシャー）の連続技は、小→大→重力蛇が確実。小→小→大→重力蛇は、途中で壁をはさまないとつながらないぞ。蛇をバリアガードされた場合、機敏に反応されるとクイックダッシュなどで反撃される。



ゲイツ、クイックダッシュで接近し、小→小→小→大とあえて通常技のみのコンボで殴り切り、ブラドを壁に当て、そのスキを投げるという強引な攻めに出た。

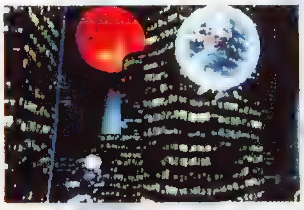




投げられたブラドは画面左下のコーナーに追いつめられてしまった。とりあえずバリアガードで様子を見るが、ゲイツが目の前で待ち構えている。ゲイツとしては、このままスタンコレダーでラッシュをかけて、一気に体力を奪うチャンスだ。

プレッシャーに耐えかねたブラドは、画面下を横ダッシュして逃げようとするが、スタンコレダーにつかまってしまった。ゲイツの思うつぼだ。

ダウンしたブラドに向かっ



●ゲイツのスタンコレダーによるラッシュ

スタンコレダーを使ったラッシュは、画面下の、できればコーナーに追い込んだときに行う。画面上のコーナーに追い込んでも、ダウンさせてしまうと、落下中の無敵状態で逃げられてしまうのでラッシュが続かない。

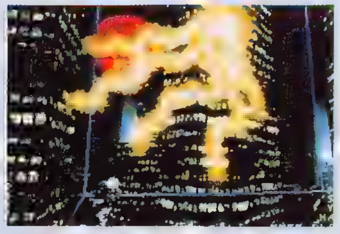
画面下へと相手を追い込むのが超重要だ。



担当：ぜんじ

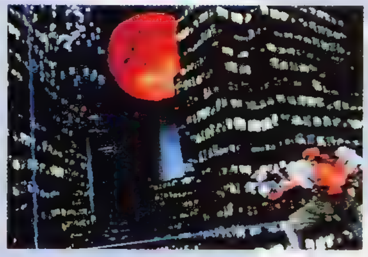
ブラド V

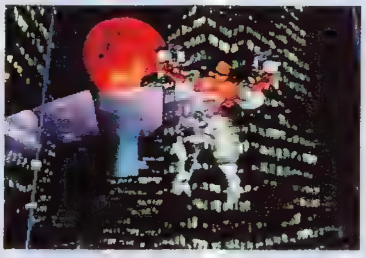
ブラックホールがらみの策を練り、スマートにアステロイドをまとえ。岩さえ付ければ…イァーヒャッヒャッ。メテオハンマーでたたくか、ダッシュからの岩＋殴りで10HITかは君の自由だ。



て再びスタンコレダーを放つゲイツ。しかし今度はブラドが冷静に対処。スタンコレダーの終わる際のスキに、メガプレッシャーをキッチリ合わせてきたのだ。

メガプレッシャーでゲイツが画面下にたたきつけられたとき、ブラドは画面上のほうに逃げだし、サイコゲージを回復させていた。今にもアステロイドを付けそうなブラド。ゲイツはここぞとばかりブーストアームを発射した…が、すべて読まれていた！余裕のバリアガードでこれをかわしたブラド、動けないゲイツをしりめにアステロイドを付けることに成功。ブラド反撃のチャンスだ。

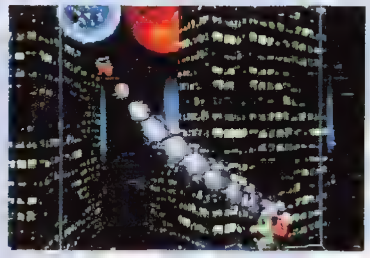


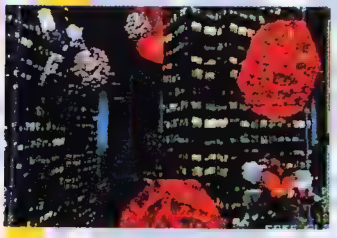


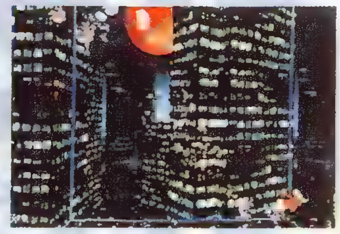
サテライトフォールに追われてコーナーへ追い込まれたゲイツを、メテオハンマーが襲う。バリアガードが間に合わず、通常ガードでメテオハンマーを受けてしまったゲイツ。壁からはね返ったところをクイックダッシュで襲いかかるブラドだが、今度はゲイツのバリアガードが間に合い、せっかく付けたアステロイドを失ってしまった。

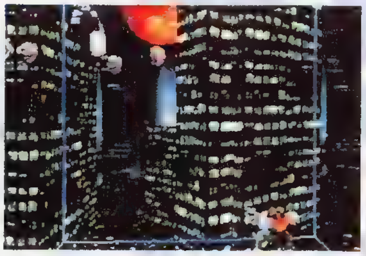
あせったブラドは、画面上に再び逃げ、強引にアステロイドを付けようと試みるが、今度はゲイツの読み勝ち。

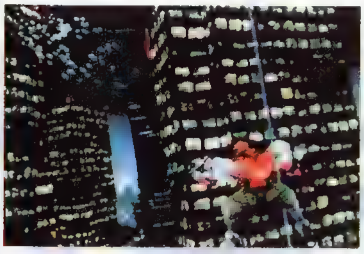
パイルバンカーがブラドを貫き、ゲイツがこのラウンドの勝者となった。

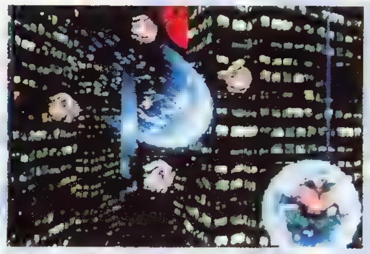


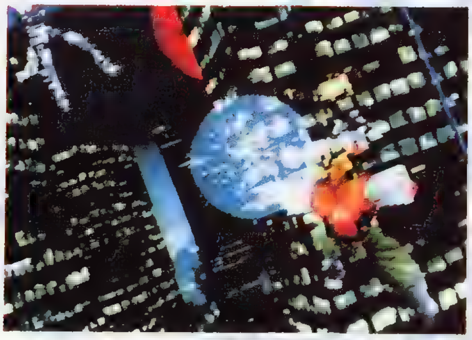


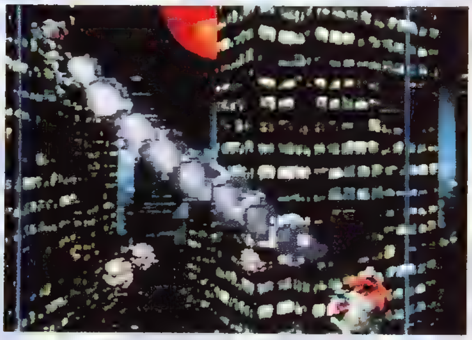












●ブラドのワンポイントアドバイス
その②岩のつけ方

アステロイドベルトは、相手と絶対的に距離が離れているか、相手の技の隙を利用してつけよう。クイックダッシュが間に合うかどうかわからなかったら、先に岩をつけてしまおう。

●ブラドのワンポイントアドバイス
その③スタンコレダーの返し方

確実に当てるなら、メテオハンマーがいい。背中から殴りにいってもいいが、角度がギリギリだと電撃に巻きこまれるぞ。

●ブラドのワンポイントアドバイス
その④岩をつけてから

まず1発岩をとばしておくのは悪くない選択。通常ショットを出そうとしている相手には岩とばしを使い、横ダッシュする相手にはメテオハンマーだ。にらみ合っているときには、ゲージをさりげなくためておけ！

●ゲイツの対ブラド戦でのブーストアーム

対ブラド戦において、読みでブーストアームを撃つべき状況は意外とある。

基本的にゲイツに追いまわされて、なかなかアステロイドを付けさせてもらえないブラドは、少し間合いを取ることができるとどうしてもブラックホールを撃ったり、アステロイドを付けたくなるので、そこが狙い目だ。

接近戦でどれだけプレッシャーをかけられるかがカギ。

●ブラドのワンポイントアドバイス
その⑤ブラックホール（グラビティー8）の使い方

ゲージが満タンになったら、おもむろに使おう。硬直が解けたらゲージをため、ためた瞬間に岩をつける。相打ち覚悟の技のために、自分の体力が少ないときには使いにくい技だ。

担当：KMT

S ウェンディ

群を抜いたダッシュ性能がウリのウェンディ。隙をみせた相手にすかさずダッシュからの連続技を叩きこめ!

2人の現在での相性

炎を武器にする高校生サイキッカー"バーン"と風を司る「立つのよー」"ウェンディ"。

まずこの2人の対戦での狙いは一言でいうと、互いに"相手の隙に接近して連続技をたき込む"といったことである。

しかし単純に殴りあいといった部分のみで考えれば攻撃判定の強いバーンに分がある。この対戦もお互いが抱えた利点や欠点、たとえばバーンなら直線的な攻撃が多く攻めが単調になりやすいことや、ウェンディの類い希なダッシュ性能など細かい要素を考えれば一概にどちらかが有利とはいい難いだろう。

それぞれの基本戦法

ここでリプレイに入るまえにGYUバーンとKMTウェンディの基本戦法を説明しよう。これが必ずしもベストというわけではないが、ひとつの指針にはなるだろう。

まずバーンは常に相手にクイックダッシュで近づける位置で様子を見つつ、フレイムシュートによる牽制さらに時折まぜるバーニングトレイルによる威嚇が遠距離での基本的な攻め。そして相手の隙やその場の勢いでメインの接近での打撃（もちろん連続技狙い）を叩き込む。バーンは拳の判定が強いためワリとアバウトに接近してもいけることが強みだ。

これに対しウェンディもある程度距離を取って様子を見る点はバーンと同じだが、ここは機動性をいかして相手の行動を誘うことが重要。当たりではどうしてもバーンに負けてしまうので、いかにバーンの隙を誘い、そこに連続技をたたき込めるかが勝利への絶対条件となる。

つまり目的は同じであっても流れを見れば攻めのバーン、受けのウェンディとなる訳だ。

では実際の対戦リプレイの解説をお送りしよう。

対戦リプレイ

刻一刻とラウンド開始の合図が近づく。互いにここは中間距離で様子をうかがっているのだが、特に劇的な展開があるわけでもなく「GO」という開始の合図がかかってしまった。そして両者ともに初手の隙を突かれることを嫌いいったん距離を取り、通常弾で牽制する。



この遠距離での弾の撃ち合いでバーンは通常弾以外にもメイン武器のひとつ、フレイムシュートを時折交ぜてウェンディをすこしずつ画面角に追いつめていく。



ウェンディ、ここでひとつ流れを変えようと思わずエアクレセントを撃ってしまった。もちろんバーンもこれに敏感に反応してクイックダッシュから弱・強・フレイムシュートの安定3段を狙うが、あまりにも壁に近くフレイムシュートをバリアガードで防がれてしまった。

ミスるハズのない連続技の失敗にあせるバーン。ここは壁との位置関係を考えてバリアガードトラップを張るべき

●エアクレセントの欠点

ウェンディの飛び道具、エアクレセントはウェーブが弧を描くように飛んでいくのでウェーブ自体をかわそうとする相手には有効。だが、これを無視してクイックダッシュされると無防備な円周内を最短距離で跳び込まれる。つまり正面で相手と対峙している状況では自ら隙を与える能力といえる。







だが、なぜか後退。ウェンディもこの機に乗じてゲージ回復を行う。

そしてバーン、疑念を振り払うといった感じにもう一度クイックダッシュで殴りにいくが、ウェンディが冷静にこれをかわし弱・弱・強・エアクレセントをきめる。



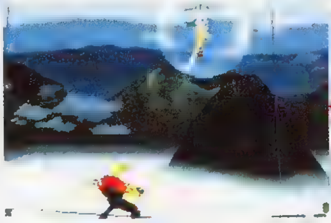
●エアクレセント

先ほどその欠点について説明したエアクレセント。連続技に組み込むことが基本だがそれ以外の使いどころがないわけでもない。

たとえばバリアガード後に相手の動きを止める場合や相手とダッシュですれ違う時に撃てば隙を突かれることもなく相手の行動を制限することができる。

吹っ飛んだバーンにさらにウェンディが襲いかかるが、なんとかバーンはバリアガードでしのぐ。そして今度はバーンもクイックダッシュで一応攻めてはみるが案の定バリアガードではじかれた。





ここでまたウェンディがクイックダッシュからのラッシュをかけてくる可能性もあるのでバーン、バリアガードで様子見。実際にウェンディもラッシュにくるがゲージを互いに消費しているため、ここは引いたほうが無難と中間距離へと間合いを取り直す。

●この攻防をチェック！1

この2人の対戦では、一度バリアで相手をはじいた後いつまでも同じことを順番に繰り返すことが多々あるが、たいていはゲージが切れるまで何も進展しないことが多い。

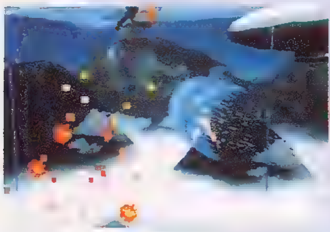
担当：GYU

バーン V

驚異的な強さを誇るフレイムシュートと近距離での打撃がバーンの攻撃の二本柱。これらを活かして常に相手を攻め立てろ!

お互いゲージを溜めつつまた通常弾による牽制。ここでバーンがウェンディが通常弾を撃ち出すタイミングを見計らってバーニングトレイルを合わせる。ウェンディこれを



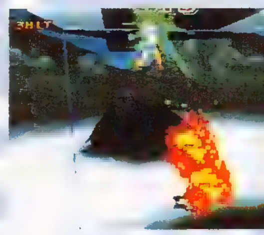


難なくかわし、その隙を突こうとクイックダッシュするがなぜかあらぬ方向へホーミングしてしまい、すかさずバーンにクイックダッシュで追いつかれる。

●この攻防をチェック!-2

ここでバーンはバーニングトレイルを遠距離から単体で用いた訳だが、これはヒットさせることが目的ではなく実は誘い。この技は移動スピードが速く、停止するまえに相手がクイックダッシュで追いかけようとすると残像を目標にしてしまい、あらぬ方向へダッシュする。またこの技は隙も小さいため、スカされても反撃を受ける可能性が薄く次の行動に即座に移れるという利点もある。

背後についたバーン。今度こそはと弱・強・フレイムシュートをきめる。そして壁に張り付いたウェンディにもう一度フレイムシュートを重ねようとするがゲージ切れ。仕方なく溜めはじめる。



しかしここでウェンディが反撃に転じた。ゲージが少なく行動が制限されているバーンに対してクイックダッシュで執拗に攻めたてる。少しづつバリアガードのまま壁に押しつけられる格好となったバーン、一度ゲージを溜めるために間合いを取ろうとするが、ここでウェンディの弱・弱・強・ヴォルテックスがヒット。巻き込まれたバーンにさらにクイックダッシュからの強攻撃で追い打ちをかける。

●ヴォルテックス

変則的なウェンディの能力の中でもヴォルテックスはハイリスクハイリターンの魅力がある。ここでその使用法を解説しよう。

まず殴りからなら弱・弱・強・ヴォルテックス（遠距離で壁利用）。単体ならヴォルテックス（壁なし）・クイックダッシュ・弱・弱・強・ヴォルテックス・クイックダッシュ・強といったことも可能。

単体でヴォルテックスを当てることはかなり難しいが相手を角に追いつめた場合は狙ってみてもいいだろう。ガードさせればOKだ。



ここでウェンディがゲージを溜めはじめ、バーンもこれを追うように溜める。スタートから時間が立ち展開が早くなってきた。この時点ではわずかにウェンディのほうが体力が多い。バーンは多少の危険があっても積極的にクイックダッシュからの連続技を狙う必要が出てきた。

ゲージが溜まりきったところでバーンが相手につかず離れずの距離で追い回す。そして思い切ってクイックダッシュから出した弱攻撃がヒット。

しかしこうなることは予想していなかったため攻撃が続かず、逆にウェンディのバリアガードで結界の対角線上にはじき飛ばされる。角に追いやられたバーンにウェンディはクイックダッシュで近づいてバリアガードトラップを敷くがバーンも動かずに耐える。





ウェンディはここでバーンのゲージを一気に削ろうとヴォルテックスを単体で出したがこれをバーン、先読みのダッシュでかわした。

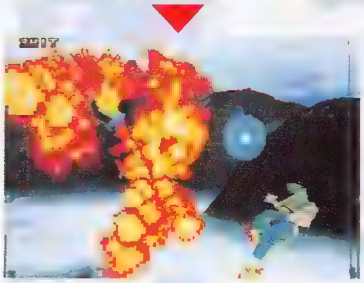
こうなると形勢逆転。バーンが落ち着いてトライアングルヒートからゴッドフェニックスをきめ、タイムを見る。サドンデスは間違いないと踏んだバーン、余裕のクルージングタイムにはいる。

●対ウェンディ戦でのトライアングルヒート

トライアングルヒートはヒットさせないとまず反撃を喰らうため使いどころが難しい。

通常は弱・強から壁を利用した連続技として用いることが無難だが、ヴォルテックスをかわすことができれば単体できめよう。このあとは壁の有無を問わずクイックダッシュからゴッドフェニックスにつなげることが理想だ。

そしてサドンデス。殴りあいでは圧倒的に有利なバーンが開始前からウェンディに張り付く。開幕はバーンが殴りにくると思ったウェンディは、ガードに徹するが裏をかいたバーンの投げで勝負がついた。







結局攻めの優位を活かし切れなかったバーンと攻めすぎたウェンディのこの勝負、サドンデスでやっとそのキャラの特性を出す結果となった。

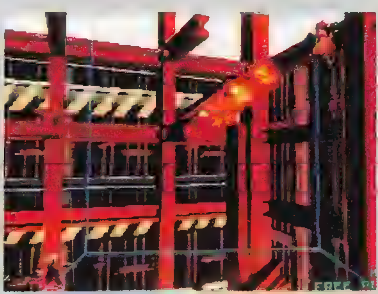


暗殺対象サイキッカーの超能力技に関する調査報告書

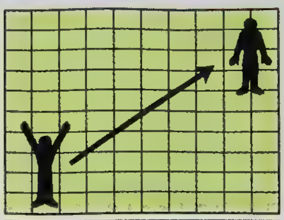
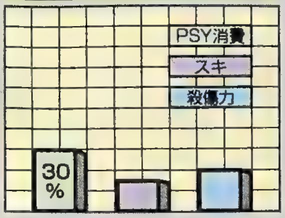


報告者:対サイキッカー部隊所属　ゲイツ

バーン




フレイムシュート　←→＋弱

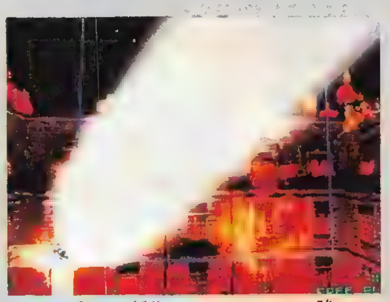



飛び道具で射程が無限なこの技、当たり判定にも幅があり、ダッシュで逃げても注意しないと当たりやすそうだ。ロングレンジでの戦闘中に乱射されるだけで、対戦者にとって大きな脅威となり得る技となっている。

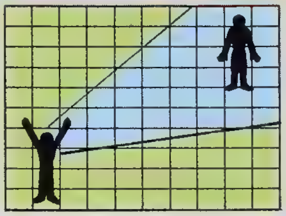
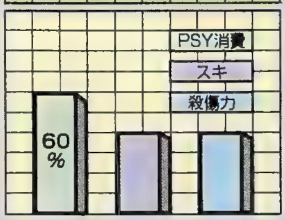
対策としては、横方向に対するダッシュ移動を多用するのが有効。

ただし、僅かにホーミング性能を有していること、通常ガードではダメージを受けてしまうことには注意を要する。

エミリオ




アークエンゼル　←→→＋強

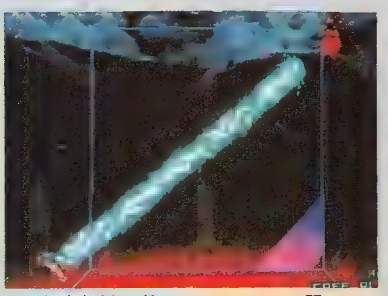
エミリオの持つ超能力技の中では、最大の殺傷力を有する技である。

広角度に照射するため距離が離れていてもかわしづらく(バリアガードしたほうが確実)、射程距離が長くて相殺能力が最強レベルなのだ。

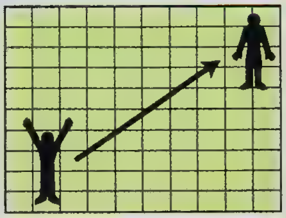
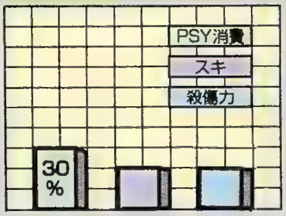
対策としては、殺傷効果が発生するまでに僅かにスキがあるので、そこにダッシュからの直接攻撃をかける。もしくは、いったん効果範囲外へ回避した後に反撃することが可能。

ただしこれらの反撃法を実行することは、ロングレンジでは困難であると予想される。

ソニア




エレクトリッガー　←→＋弱

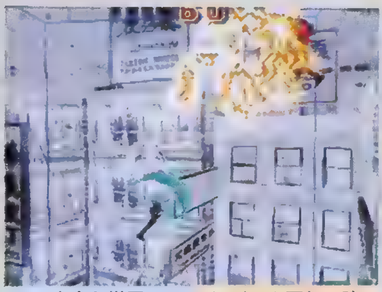
フレイムシュート同様、飛び道具で無限射程な技だ。

射出時および射出後のスキの少なさ、弾速の速さ等、バーンのフレイムシュートと同じレベルの高性能を有しているが、攻撃判定が狭く、方向補正性能が低い。

やはりロングレンジでの戦闘において脅威だ。

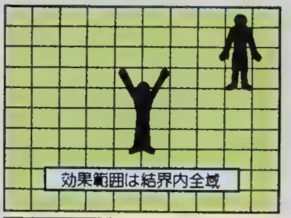
対策としては、フレイムシュートと同様に、横方向へのダッシュ移動による回避が有効。

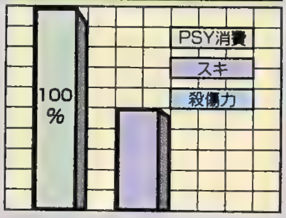
ただしサイコパワー消費が少なく、極めて短い間隔で2～3連射が可能な点に注意しよう。




ウォン

完全な世界　レバー1回転+強





他のサイキッカーの技も含め、今回調査された超能力技の中で、ある意味最も危険な超能力技と考えられる。

時間が停止した状態では射出された銃弾、バリアガード等、すべてが無効化されており、防御・攻撃共に不可能。

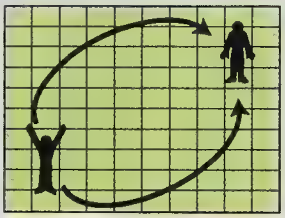
そのため対策は、いかにこの技の発動を阻止するか、というアプローチにならざるを得ない。

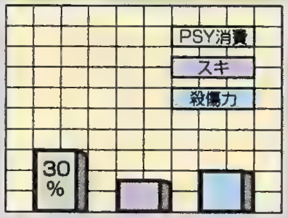
ウォンの予備動作に反応し、時間が停止するまでのスキに攻撃を加えるか、追い回して発動そのものを阻止する。




ウェンディ

エアクレセント　↓↘→+弱or強





ウェンディが戦闘中に、最も多用する超能力技である。

三日月状の風の刃を、弧を描く軌道で発射する。

特に高い殺傷力を持つ技ではないが、ホーミング性能の高さと、独特の軌道により回避が非常に困難な点で、特筆に値する。

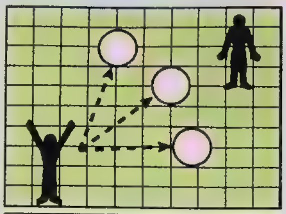
対策としては、発射を確認と同時にダッシュ移動で、正面からの直接攻撃を仕掛けるのが有効。

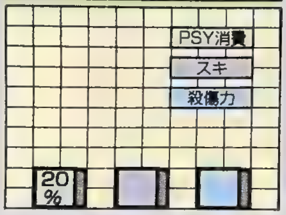
ただし後述のボルテックス-ストリームには十分な注意を必要とする。




六道玄真

連炎符(れんえんふ)　←→+弱or強

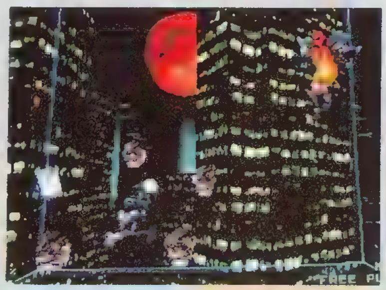




玄真の戦術の要はこの連炎符という飛び道具である。一定時間飛ぶと、停滞して燃える。

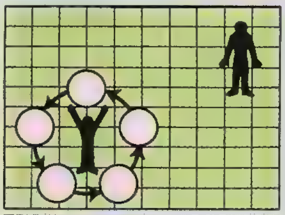
結界内で、短時間ではあるものの停滞し、燃えさかる炎符は、複数を同時に配置することにより、対戦相手の移動を制限する効果が高い。このため対戦相手は、鬼火魂や呪縛殺といった直接攻撃技を回避することが困難となっている。

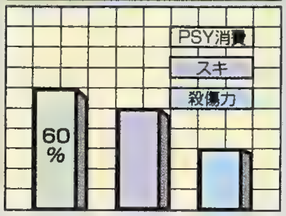
対策は、炎符は発射されてから停滞するまでは、殺傷力がないため、発射直後にダッシュからの直接攻撃が有効。多数の炎符が停滞する空間からは、速やかに脱出を要する。




ブラド

アステロイドベルト　←↙↓↘→+強





アステロイドベルトは、ブラドの戦術の要となる技であり、最も対処が困難な技。

呼び寄せられた岩はブラドの周囲を回転し、攻撃・防御の両面において絶大な威力を発揮する。

対策としてはまず第一に、アステロイドベルトを装着させないこと。

岩を呼び寄せ、装着するまでのスキが大きいので、この間に攻撃を加え、岩の装着を阻止することが可能。

ロングレンジから、ブラド本体を狙撃するのが最善の策と思われる。

感動のエンディングへ!(?)

CPU上等

とりあえずCPU戦をクリアしたいアナタに

担当：トロッコ松山

倒せCPU! 目指せ超能力番長

CPU戦について書くよ。（超ストレートな出だし）とりあえず今回は「クリア重視」型のCPU戦について触れていこーか。タイムアタック以前に、まずクリアしたいって人は読んでください。

とりあえず基礎からCPUの性質を知れ

CPUの1人目、2人目は、まずこちらの攻撃をガードしない。時折攻撃をしてくるが、ほとんどの場合無防備状態である。ならばこちらは攻撃の手を休めずに、ガンガン攻めまくろう。とりあえず『クイックダッシュ』で接近した後に通常技で殴りつけてみよう。

『クイックダッシュ』で『突進して殴る』という行為は、このゲームの攻撃方法として、CPU戦、対戦を通じて最も効率が良くスタンダードなものなのだ。

しかし、CPU戦の3人目あたりからは、ただやみくもにクイックダッシュで殴りにいっても、バリアガードで跳ね返されるか、通常ガードをして殴り返してくる。ハード設定などでは一人目から殴り返してくるぐらい。

そこで問題となってくるのは、『より安全に殴りを成功させる方法』なのだ。もちろん、これを成功させるにはそれなりの準備と用意が必要だ。

『相手の技を誘発して、その隙に殴る』かいつまんで言うと、これがサイキックフォームの殴りに於ける最も理想的な攻撃手段となる。

では、CPUを誘い出す術を検証していこう。

誘われてサイキック（埼玉県 山田サイ夫君）

前項にも書いたが、CPUの3人以降はおもむろにクイックダッシュして殴るだけでは勝てない。

しかし、こちらがあるリアクションをとることにより、CPUの技を誘発できる。

とりあえず、CPUを中心に『円を描くように回って』みよう。この中心への距離は近すぎても遠すぎても駄目。適度な間合いで周囲を回る…これがサイキックの極意!!

常に円を描くようにしてCPUの周囲を回っていると、CPUはこちらの行動に誘われて、なぜか『通常技を空振りする』のだ!

そこで、CPUが『技を出し終わった瞬間』の硬直を狙って『すかさずクイックダッシュ』そして『殴りつける』。これが最も安全確実な殴りのパターンである。

CPU3人目以降にも超能力必殺技単体の攻撃は可能だが、やはり確実なのは隙を誘っての殴りパターン。コンボの弱・強、弱・弱・強は超能力必殺技につなげるので、できるだけコンボを成功させよう。でも慣れないうちは弱→弱・弱・強のコンボでもいいかも。



とりあえず様子をうかがおう。



よっしゃ!!技を空振りしあった!!



おもむろに突貫!!



そーれいてまえ。

CPU戦ワンポイント

CPUの回りをうろうろしていれば、勝手にCPUが技を出すと書いたが、適当に漂っているだけじゃダメ。

もしものときに備えて、常にとっさのバリアガードできるよーにしておくのはもはや常識。しかし、出の早い技を持つキャラ（ウォンの剣やブラドのメテオハンマー、ウェンディのエアクレセントなど）には、いつも警戒心を持ち、ドキドキ気分でプレイするとよかろう。

あと、自キャラがCPUにあまりにも近い場合、おもむろに殴られ大ケガすることも多々あるので、至近距離では細心の注意を持って漂おう。

待つ間の注意

前述の「待ち」パターンを使うだけでも、CPUはわりと簡単にクリアできるのだが、知ってて得するワンポイントなぞをひとつ。

CPUを連続技のあとに壁に叩きつけるなどして、自由落下状態にした後、CPUが復活する瞬間に超能力技を重ねてみよう。

するとあーら不思議、なぜかCPUはガードしないで技をくらってしまう場合が多いのだ。いわゆる「起き上がりに重ねておく」ってヤツだね。

起き上がる瞬間を狙って技を重ねるのが理想だが、これも例によって早すぎても遅すぎてもいけないのだ。



復活する瞬間を狙って！



技を重ねるタイミングを掴もう。

ゲイツのスタンコレダーやキースのフリジットスパインなんかはわりと重ねやすいよ。

面白く遊ぶために

今から始めるサイキック

担当：石井せんじ

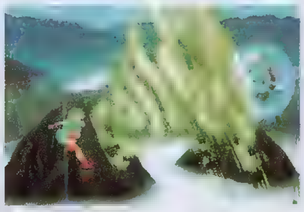
みんな、もうサイキックフォース独特のシステムに慣れたかな？慣れれば、複雑なシステムではないことがわかるはず。今から始めても安心して対戦できるよう、基礎から説明してみよう。

1 バリアガードせよ 2 ダッシュせよ 3 クイックダッシュせよ

このゲームは、バリアガードが基本テクニックだ。通常ガードは高等テクニックなので、あえて使わなくてもいい。とにかく危ないと思ったら、Gボタンを押してレバーをグルグル回そう。

また、移動は左右への弱・強同時押しのダッシュを多用しよう。常に横に動くことによって、直線的な超能力技を回避することができる。

ダッシュで相手の攻撃を回避したら、その隙にクイックダッシュからのコンボで攻めてみよう。相手の技の隙を、一番早く突ける攻撃はクイックダッシュ→コンボだ。近間でいきなりこれで攻めるのもいい。初心者は、以上の3点をまずチェックしてみよう。


とにかくバリアガード。連続技をくらっているときも回せ！


通常ダッシュでかわそう。

4 コンボスペシャル決めよう 5 殴り合いを極めよう

コンボスペシャルは、弱→強、および弱→弱→強から超能力技をつなぐことによって完成する。この2種類のみ、強にキャンセルがかかり、速く出る超能力技は連続技にすることができるのだ。

コツは、ボタンを連打せず必要な回数だけ目押しすること。殴り負けしまいと連打すると、失敗しやすい。コマンドは先行入力をかなり受けつけてくれるので、正確に入力すれば出やすい。CPU戦で、いつでも出せるよう訓練するのがおすすめだ。

また、このゲームは接近戦が非常に大事。全キャラどれを使っても、基本は変わらない。接近戦を制するものはサイキックフォースを制するのだ。

接近戦では、常に動いていることが大切。バリアガードしていくか、何もしないで止まっていると、クイックダッシュや超能力技に反応できない。

相手の攻撃をかわすには、あらかじめ左右にダッシュしておくのが確実。だが、ダッシュは終わりぎわにかわさないと、隙に反撃するのが難しい。

一方、ある程度近づいて通常移動し、クイックダッシュですかす方法もある。この方法はCPU戦必勝法の応用で、紙一重でかわすので確実に反撃できる。ただ、性能のよい超能力技はかわしにくい。

じっくりすかしを狙ってくる相手には、左右ダッシュを見せてクイックダッシュしたり、クイックダッシュのあと殴らずにバリアガードしたりと揺さぶりが大切だ。このように駆け引きができれば、いよいよ面白くなっていくぞ。


通常移動でかわすのは高等テクニック。

6 技だけに捉われるな！超能力技の奥深さ

超能力技には、どれも一長一短ある。使っている本人には、強さ以上に弱さも理解しているはずである。それを補うのは、使い方の工夫と読みの深さなのだ。一方的に強い技なんて、ないと言っていい。

では、どんな要素が技の特徴を決めているのだろうか？

まず思い当たるのが、

1 技の威力
2 ゲージ消費量

この2つである。これはわかりやすいが、それ以外にもさまざまな要素がある。飛び道具を中心に考えてみよう。

3 技が出るまでの隙
4 発射時の方向補正
5 移動速度
6 射程距離
7 誘導性能の有無
8 攻撃判定の広さ
9 相殺の優先度
10 出した後の隙

ざっとこのくらいある。

さて、これらを実際の技に当てはめて考えてみよう。

エミリオのプリズムシールは、欠点としては出があまり速くない、射程がある、そして何より発射後の硬直が長いという欠点がある。特に、硬直が長いという点を考えると、全然使えないようにも思える。

しかし、発射時の方向補正がトップレベルで、攻撃判定がかなり広い。そのため、ダッシュでかわすのがかなり難しい。最初からかわしにきているなら使いにくいが、相手がクイックダッシュを狙ってくる際には、極めて有効な技といえる。

また、ウォンの剣（戒めの洗礼）はどうだろうか。この技の各性能は微妙だ。出るまでの速さは、上の下といったところ。方向補正は普通だが、攻撃判定は細いため、ダッシュでかわし易い。硬直は普通にあるので、ダッシュの終わりぎわにかわせば隙を突くことが十分可能。特に、近間でバリアガードした場合は、クイックダッシュからコンボを狙ってみる価値がある。

その他、ゲイツのプラズマカノンは隙が大きいものの出が速いため、バリアガードではじいた直後に出すなどの戦法がとれる。どの技も、使う側・使われる側どちらに立っても、性能を熟知することは即自分のパワーUPにつながる。

自分なりに調べて、どう使うと有効か工夫していこう。そうすると、サイキックフォースの新たな面白さが開けていくはずだ。


方向補正性能が呪縛殺に次ぐトップレベルのプリズムシール。


戒めの洗礼は、射程があるのが欠点。離れすぎるのはよくない。

サイキッカーに贈る!

サイキックフォースエンディングを創れ!

巷で稼動中のサイキックフォースは、ゲーム中の超能力者に人気殺到中。所が！ゲーム中にはキャラごとのエンディングがない～(涙)。

それなら、いっそのことサイキックプレイヤーのみなさんに、エンディングを考えてもらおうーと、このキャンペーンを打ち出したのが、タイトーさん。サイキックフォースにほれ込んだ全国の読者に、このゲームへの想い入れをイラストや4コマコミック、コスプレ、小説、エッセイなどにしてもらいたいワケだ。キャンペーンの詳細は、次号7月15日号（6月15日売）のゲーメストで告知するが、エンディングを創作すると気負わず、ドシドシ参加してほしい。

これには、賞金総額として、50万円も用意されているぞ。

このほか、レア物グッズを賞品として用意すべく、キャンペーン担当者が企画をイロイロ検討中。優秀作品製作の準備を始めてほしい！

詳細は次号にて!!

素晴らしき宇宙空間へようこそ!

STAR GLADIATOR FINAL CRUSADE

スターグラディエイター

ポリゴン格闘界に遂にカプコンが乱入だ!

担当：借金

本命乱入!

ヒット作を次から次へ世におくりだしてくれる格闘ゲーム界の王者カプコン。初のオリジナルポリゴン格闘スターグラディエイター（略してスタグラ）をひっさげて遂に登場だ。



スタグラの世界へようこそ。

スタグラは宇宙を舞台にした壮大なスペースオペラの世界。プレイするたびに新たな感動が君に襲いかかるぞ。


主人公キャラハヤト。刀を振り回して闘う。

スタグラ「4つのD」

スタグラのおもしろさの要因を探ると、頭文字Dの4つの単語が浮かんでくる。

●DYNAMIC

ワンアクションで横や斜めに瞬間に移動できる「ファストムービングシステム」を搭載。三次元空間をフルに生かした、超立体バトルが楽しめるぞ。



真横移動で縦斬りをかわし攻撃する。立体バトルの真骨頂。

●DESIGN

グラフィックのすべてを知り尽くしたカプコンデザインスタッフの実力はポリゴンでも全開。ハリウッド映画も真っ青のグラフィックに魅了されること間違いなし。

●DIFFERENT

ロボット、怪鳥、宇宙人などキャラ特性にもこだわりが感じられる。もちろんキャラだけでなく技も個性的。君と波長の合うキャラは誰かな。


グラフィック1つとっても手を抜いていないのがわかる。

●DEEP

攻撃ボタンの組み合わせで様々なコンビネーションが繰り出せる「プラズマコンボ」で多彩な攻めが可能。

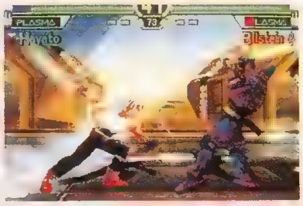
読みとタイミングで一発逆転の大技が出せる「プラズマリバース」など斬新で奥深いゲームシステムが君をとらえてくれる。

グラフィックも超綺麗で立体バトルもすごいけれどこれくらいで驚いてはいけない。スタグラの魅力をより一層



たとえばキックを出す。プラズマゲージにKが点灯。


タイミングよく押していけば強力なプラズマコンボが完成。



読みがバッチリなら相手の武器をはじいて反撃だ。

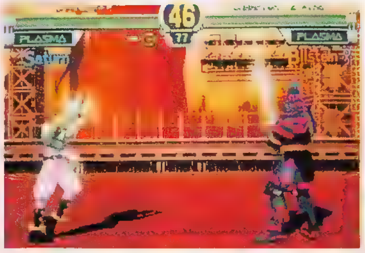


これで驚くなと言われても驚くほど綺麗なものはしようがない。

引き立てているのがシステムのよさである。システムはゲームを遊ぶ上で最も重要な点なので前にも紹介したがもう一度軽くおさらいしよう。

システムも重要

基本操作はレバーと4ボタンで行う。レバー操作はそれぞれ前・後で前進と後退、2回レバーを入れると前ダッシュと後ダッシュ、上方向がジャンプで下方向がしゃがみだ。



サターンの後退はなんとムーンウォーク。

ボタンはⒶ・Ⓑ・Ⓖ・Ⓚボタンがあり、Ⓐが縦斬りで基本的にしゃがみガード不可。Ⓑが横斬り。⇦＋Ⓑと入力すると振り向かせ攻撃。Ⓖはガード。レバー後ろガードではないので注意。Ⓚはキックとなっている。

これらのボタンを組み合わせることによってプラズマコンボが成り立っている。そしてプラズマコンボを崩す攻撃がプラズマリバースだ。

プラズマリバースには2種類あって相手の攻撃をはじいて攻撃してくれるプラズマリベンジとはじいた後自分で攻撃を入力するプラズマリフレクトがある。

プラズマリベンジはストZERO2のゼロカウンターのような攻撃でプラズマリフレクトはローズのⓅゼロカウンターと思ってもらえればいい。といっても決めるには読みが必要で、コマンドはリベンジが⇦＋ⒶⒼかⒷⒼ同時押し、リフレクトが⇨＋ⒶⒼかⒷⒼ同時押しとなっており相手の次の攻撃が縦斬りであると読んだならⒶⒼを、横斬りと思ったならⒷⒼを押さなければならない。

読みが外れたら当然ダメージは受けるし、Ⓚは跳ね返せない。

ただし読みがあたれば安定したダメージを奪えるので自分のとる行動の選択肢の一つとして考えよう。



多少のリスクはあるが使えるシステムだ。

次に特殊移動について。特殊移動は真横移動と回り込み移動としゃがみダッシュと3種類あって、コマンドはそれぞれ⇨＋Ⓖ、⇦＋Ⓖ、⇩⇦⇨＋Ⓖ、となっている。縦斬りを真横移動でかわし反撃、横斬りをしゃがみダッシュでもぐり込んで攻撃などガード以外に守りのターンに選択肢があっておもしろい。

つまり相手の縦斬り1つってもガードとプラズマリバースと移動の3種類の回避法があるのだ。プレイヤーを魅了する要因がグラフィックだけでないことが少しわかってもらえたと思う。



宇宙空間では戦闘機が戦っている。そしてその奥で光り輝く惑星はもしや地球では？

ダウンしたときさせられた時にも攻防がある。ダウンさせて攻めにいくなら⇧＋Ⓐ or Ⓑか⇧＋Ⓚそれぞれ大・小追い打ち攻撃がでる。追い打ち攻撃でもいいが相手の起き上がりを攻めたいなら起き上がりを待つのもいい。そしてダウンさせられた側がとる選択肢もちゃんと用意されている。相手が間に合わないのに追い打ち攻撃にきたとき、それを迎撃する起き上がり対空攻撃⇩⇧＋Ⓚや相手が起き攻めにきたときにガードを揺さぶるⓀ連打の起き上がり攻撃と⇩＋Ⓚ連打の起き上がり下段攻撃があるのだ。

どんな状況においても攻防という文字があてはまりそうなシステムだね。

宇宙を制すのは

スタグラは怪鳥やロボットを交じえた総勢10キャラの惑星バトル。キャラ特性は皆ヒジョーに色が強い。

ガモフというキャラはなんとあの技を使うではないか!! これだけで熱狂的ガモフ信者が増えること間違いない。



こ、この技は…。

怪鳥ゼルキンはスーパージャンプあり空中浮遊ありのスカイマスター。相手を空高く連れ去り地上に叩きつける技には言葉も出ない。他にも空中ダッシュなどとにかく空が似合う。



これぞ武神流。

ゴアはちょっぴり不思議な薫りのする宇宙人。毒を出したり相手を固めたりなんとも形容しづらい攻撃が特徴的。しかも体の大きさを自由に変えることができ、最も大きくなったときはRPGのラスボスかと思うぐらいだ。



柔よく剛を制すって言葉があるけどこいつはヤバイ。



この炎はマジで燃えそうだ。

他にも殺人マシーンのようなロボットや最強の動物、恐竜などがいてとにかくキャラがいいのだ。

「4つのD」をひっさげて君たちを宇宙戦争に巻きこむスタグラ。次号ではその中でも特に味のあるキャラにスポットをあてる予定。スタグラをイメージしながら続報を待て。



アメリカン・カートゥーン

今まで数回にわたって紹介してきたソニック・ザ・ファイターズだが、この号が出るころには街で直接目にした人も多いだろう。

かわいらしいキャラクターたちの愛らしい動き、おそらくそれが第一印象として残るものと思う。

そう、この柔らかく弾力感のある動きこそがこのゲームの特徴のひとつであることは間違いない。まさにアメリカン・カートゥーン（アメリカのアニメ）のような世界を体験させてくれるゲームなのだ。

さてこの見開きページの両脇を飾るデモの連続写真、実は下欄のストーリーをさりげなく表している。ここらへんも何げにアニメチックな演出といえるだろう。

独特なシステムをチェック!

ではさっそく本題の攻略に入るとしよう。まずはこのゲーム独特のシステムの解説からチェックだ。

8方向レバー&3ボタン（パンチ、キック、バリア）のこのゲーム、その操作形態だけを見ると同社のVF2にかなり近いように思えるが、実際に触ってみると防御をつかさどるバリアというものがVF2のガードシステムとまったく異なることがわかる。

例えばVF2では上・中段攻撃に対しては立ちガード、下段に対してはしゃがみガードと使い分けが重要だったが、このゲームではバリアを張ることであらゆる打撃攻撃（投げ以外）を防ぐことができるのだ。

VF2で苦労した人なら『何だ、簡単だね!』と思うだろう。しかしここからがポイント。このバリアは相手の攻撃によっては壊されることがあり、これによりバリアゲージがすべてなくなると以後あらゆる攻撃がガード不能となるのだ。これはかなりきつい。だがしかしここはやはりゲーム、バリア以外の防御策がキチンと用意されている。

それは「避け」とよばれるものでP+K+Bボタンで相


バリアガード。すべての技を防御できるが回数制限あり。


バリアーが切れた!もう避けるしかない。

ストーリー

ソニックの度重なる活躍で平和な日々が続いていた地上に、突然大量のロボットが現れ、地上を荒し回り始めました。「これはエッグマンのしわざに違いない!でも、あんなにたくさんのロボットがいったいどこから…」、そうつぶやいたテイルスのところに、エスピオから緊急連絡が入りました。

エスピオから送られてきた映像には、衛星軌道上に浮かぶ巨大な要塞が映っていました。Dr．エッグマンが巨大宇宙要塞〝デスエッグ2〟から大量にロボットを降下させていたのです!

ソニックはテイルスの作った1人乗りの宇宙ロケット〝LUNA POX号〟で単身デスエッグ2に乗り込むことを決意しました。しかしロケットを飛ばすためには、動力源となる8つのカオスエメラルドを集める必要があります。カオスエメラルドは世界に散っているソニックの仲間たちがエッグマンに悪用されないよう、バラバラに保管していたのです（そのうち1個はファングに盗まれてしまっていますが…）。

まずソニックとテイルスはナックルズのもとへ飛びました。話を聞いたナックルズは「ロケットが1人乗りなら、一番強い奴が行くべきだろ?」とソニックを挑発してきます。もちろん自分が一番と信じているソニックは、受けて立つぜ!とばかり勝負を始めようとしますが、テイルスが2人の間に割って入りました。テイルスは、リングの中でフェアに勝負して、世界の仲間たちを勝ち抜いた者がロケットに乗ることにしようと提案したのでした…。

果たして、すべての仲間に勝ち抜いて、カオスエメラルドを集め、世界を救うのは誰か? 運命のゴングが今、鳴り響きます。

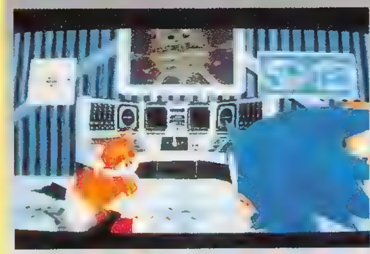


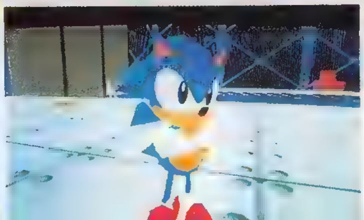




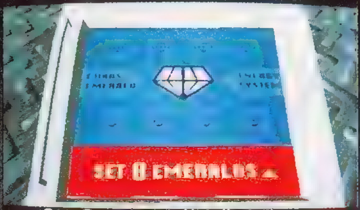








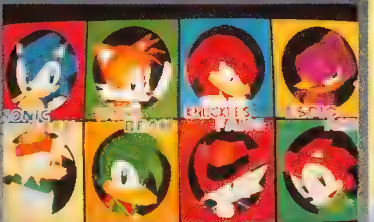




8つのエメラルドを集めろ！



世界を救うのは誰だ？



世界を救うのは誰だ？









ソニック、避けてます。

手の攻撃をかわすことができる。またこの動作の後にP、Kなどを押すと避け攻撃がでるぞ。レバー入力を加えれば前進避け、後退避けと使い分けることも可能だ。ちなみに一回で小さく、2回連続入力で大きく移動する。

　さて相手に接近した状態で避け入力をすると相手の背後に回り込むことができる。相手は？マークを出してこちらを見失うので攻撃のチャンス－このときのキャラは一見の価値ありだ。

　以上のことがこのゲームのシステムにおける最大のポイント。ここからはパート別にほかのシステムについても解説していこう。



回わり込み。投げのきまる条件下でⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ。



ハイパーモードで一気に逆転!?

・ハイパーモード

←P＋Kで、バリアゲージをひとつ消費してハイパーモードが発動する。するとキャラが光り、通常時よりも高速で次々と技が繰り出せるようになる。このハイパーモードは一定時間たつと解除され、その後数秒間（ゲージが青にもどるまで）発動させることができないので注意。

・受け身

　空中に浮かされたときにP＋K＋Bを入力すると受け身をとり、体勢を立て直すことができる。FVの受け身を考えてもらえばわかりやすいと思う。

・跳び込み攻撃

↑Pや↑Kで、ジャンプして相手に向かって跳び込む。ダウン攻撃と同列に位置するものだがいつでも出せることが最大の特徴だ。

・接近攻撃

　相手に接近してP＋Bで投げなどの接近攻撃が可能。また武器を持っている相手に対して↓P＋Bで相手の武器を奪う接近攻撃（バーク以外）があるぞ。



⇩Ⓟ＋Ⓖで相手の武器を奪い取るソニック。ちなみにこの技、投げッス。

・壁登り

　壁に向かって走ると壁を登り、さらに登り中にPもしくはKで壁登り攻撃を出せる。またキャラによっては壁を背にした状態で←Kを入力すると壁を利用した攻撃を出すことも可能だ。

　以上がこのゲームにおけるシステムについての簡単な解説だが、これらの効能については次号以降でさらに詳しく説明していこうと思う。

　最後にAM2研からワンポイントアドバイスをいただいたので、ぜひともプレイの参考にしよう。



壁も自在に登れるぜ、ヘイ！



⇦Kで壁を利用した攻撃だ。

開発からワンポイントアドバイス

　ゲーメスト読者の皆さん、こんにちは。AM2研パブリシティ担当のウメと申します。よろしく。

　アーケード登場直後の「ソニック・ザ・ファイターズ」、皆さまいかがでしょうか？　従来の格闘ゲームとシステムが大きく異なるので、ちょっと戸惑っている方もいるかもしれませんね。ちょっと軽くアドバイスなどを。

　まず、避けシステムを把握しましょう。相手の攻撃を先読みし、避けを2回入力後にPPPといったパターンが効果的です。まずはこれで軽く5連勝！　そしてバリア破壊技を覚えましょう。これで相手のバリアをガリガリと削っていき、なくなってしまったらもうこっちのもの。これで10連勝は間違いなし！

　防御の要もやはり避け。素直にバリアを使ってしまうと、どんどん削られてしまいます。なので、避けをたくみに使用して、バリアを温存しましょう。

　まだ出回りだしたばかりなので、これだけ知っているだけでもかなり勝てるはず。皆さん頑張ってください。

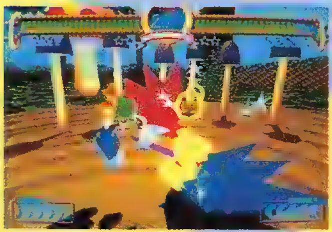
ソニックは回転系の攻撃がメインとなっているため見かけこそ派手だが、実際には誰にでも扱えるオーソドックスなキャラ。
特に必殺技のひとつ、スピンアタックはうまい具合にバリアガードさせるとバリアを一気に3枚も削ることができる。


バレートス。この後に…、


高速回転。スピンアタック。



スピンアタック	⇩Ⓟ
バレートス	[illegible]P
スパイラルスピン	⇩⇩Ⓟ
ダッシュスピン	走ってP
ヘッドスピン	相手近くⓅ+Ⓑ
スピンダイブ	⬆P
目回しスピン	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ
よけスピン	P+K+B　P


マジカルハンマー。この後相手は〝縮む〟。


そのまんまの〝あっちむいてホイ〟。

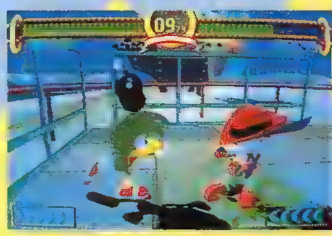


唯一の女キャラ（？）であるエミーは手にしているハンマーによる強力な打撃とトリッキーな身のこなしがウリ！
特に投げ技の〝馬とび〟や〝あっちむいてホイ〟は見た目の楽しさと相手のテンポを乱すといった実用性を兼ね備えている。

マジカルハンマー	⇩Ⓟ
スピンハンマー	⇨Ⓟ
ヒップアタック	Ⓚ+Ⓑ
ハンマーダイブ	⬆Ⓟ
ヘッドスライディング	走ってⓅ
馬とび	相手近くⓅ+Ⓑ
あっちむいてホイ	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓑ
よけハンマー	Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ　Ⓟ

パンチ技の多くがくちばしによるつつき攻撃となっているビーンはそのコンパクトな動作から近距離戦がメインのように思えるが、実際は無限に繰り出せる爆弾による遠距離攻撃こそが攻略のポイントとなる。〝ばくだんシュート〟や〝ばくだん3つ投げ〟で牽制して闘いを優位に進めよう。


なるほど、きつつきアタックだ。


相手めがけて爆弾3発発射。



ぐるぐるアッパー	⇧Ⓟ
きつつきアタック	PPPPP
ばくだん3つ投げ	⇨⇨Ⓟ
ばくだんシュート	⇨K
ダッシュくちばし	走ってⓅ
くちばしショット	相手近くⓅ+Ⓑ
もーれつアタック	相手近く⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓑ
よけくちばし	Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ　Ⓟ




3回はさみパンチで潰しちゃえ。

全キャラ中最大の大きさを誇るバーク。打撃技は大振りで扱いにくいものが多いが、投げ技の種類の豊富さと威力には目を見張るものがある。
さて得意の投げ技も相手に接近しないことには宝の持ち腐れ。ここは多少の出費は覚悟してバリア歩きで相手をなんとしてでも追いつめよう。

つぶしてガン！	⇩ⓅⓅ
ワンツー投げ	ⓅⓅⓅ
3回はさみパンチ	⇨ⓅⓅⓅ
たたきつけ	相手近くⓅ+Ⓑ
つかんでガンガン	相手近く⇩⇩Ⓟ+Ⓑ
ジャイアントスイング	相手近く[illegible]P+Ⓑ
バリア歩き	バリアがあるとき⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけパンチ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ　Ⓟ

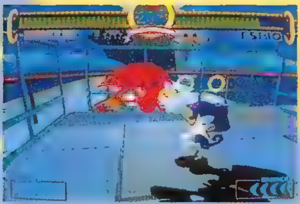

むちゃくちゃイタそげな〝つかんでガンガン〟。

キミのお目あてはどれだ？ 新作スーパーレビュー!!



おらぁ！アッパーのプロフェッショナルだぜ。





突進も直線的。ナックルグライダーだ。

ナックルグライダー	Ⓟ+Ⓚ
ワンツーアッパー	ⓅⓅⓅ
アッパーカット	⇧Ⓟ
ボディダイブ	⬆Ⓟ
つきとばし	走ってⓅ
ナックルスペシャル	相手近くⓅ+Ⓑ、Ⓟ　Ⓟ
足踏み	相手近く⇩⇩Ⓚ+Ⓑ
よけパンチ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ　Ⓟ

その名が示すように、パンチ系の技の圧倒的なスピードとパワーがナックルズの最大のウリだ。バリアを削り取るワンツーアッパーを中心としたパンチのラッシュ、アッパーからの空中追い打ち、そしてライジングアッパーがカウンターヒットしたときの破壊力。男は黙って拳で語れ！

ソニックと同じスピンアタックも持っているが、さすがに本家には性能的にかなわない。やはりテイルスで特徴的なのは、しっぽを回転させての飛行。ホバリングしたり、方向転換もできる優れものだ。
だだっ子のように手足を振り回して攻撃するぽかぽかパンチもいい感じ。

プロペラダッシュ	Ⓟ+Ⓚ
プロペラダッシュL	Ⓟ+Ⓚ　Ⓟ
プロペラダッシュR	Ⓟ+Ⓚ　Ⓚ
はさみパンチ	⇨Ⓟ
ふんずけダイブ	⬆Ⓚ
つきとばし	走ってⓅ
ひこうき落とし	相手近くⓅ+Ⓑ
よけパンチ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ　Ⓟ



突っ込むだけじゃテイルスじゃないよね。





リフトアップして落とすひこうき落とし。





遠けりゃ遠いほどのびーる長ベロ攻撃。

エスピオスピン	⬇Ⓟ
べろパンチ	⇨Ⓟ
エスピオチョップ	⇧Ⓟ
長ベロ攻撃	[illegible]⇨P
ダッシュベロ	走ってⓅ
ちゃぶ台がえし	相手近くⓅ+Ⓑ
ベロ投げ	相手近く⇨⇦Ⓟ+Ⓑ
よけベロパンチ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ　Ⓟ



「よっ！」ってかんじのエスピオチョップ。

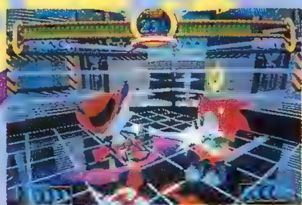
しゃれたポーズの伊達男、エスピオはカメレオンだけあってそのながーいベロによる攻撃が特長である。武器扱いだけあって、長ベロ攻撃はかなり離れたところまで攻撃することが可能だ。
パンチ系の技は、チョップが多いのも特徴的。ロングレンジから接近戦まで闘えるタイプだ。



こりゃデカイ。威力もデカイが隙もデカイ。

ラピッドスナイプ	⇨ⓅⓅⓅⓅⓅ
しっぽコンボ	Ⓚ+Ⓑ　ⓀⓀ
スプリングキック	⇨⇨Ⓚ
スーパーコルク	⇦⇨⇨Ⓟ
馬キック	走ってⓀ
しっぽダウン攻撃	相手ダウン⇩Ⓚ
しっぽ投げ	相手近く⇨⇦Ⓚ+Ⓑ
よけスナイプ	P+Ⓚ+B　Ⓟ





鋭いしっぽコンボ。最後は吹っ飛ばすぞ。

ただのPがコルク鉄砲を撃つ飛び道具という、かなり変わったキャラ。おまけにラピッドスナイプという飛び道具連射技や、バボンの本官さんをほーふつとさせる技も持っていたりと非常に楽しい。
近距離では主にしっぽを使った攻撃が多く、投げ技もしっぽを使った技だ。

ムック発売!!本誌もバッチリやりますっ!

Dungeons & Dragons

ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドー オーバー ミスタラ

SHADOW OVER MYSTARA™

D&D®シャドーオーバーミスタラ ワールドマップ②

前回D&D®の舞台となるミスタラの世界を大公開として、前半7面分を紹介した。今回は冒険の佳境となる残りの8〜10面を紹介することになる。

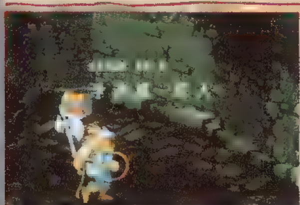
ほんの3面分と思うかもしれないが、ルートの分岐も複雑になり1面あたりがかなり長く感じられるだろう。罠や仕掛け、隠し部屋の数も増えていきボスもかなりの強敵が待ち受けているので、心してプレイしていこう。

DEMO

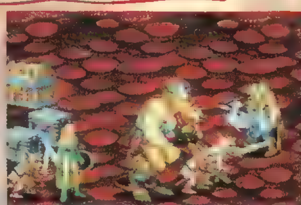


前作のワープクリスタルを再び使うことになる。

STAGE10-1 浮遊城—侵入



無事浮遊城に侵入することが出来た。



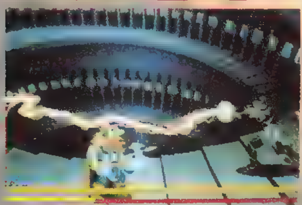
石像で封印された部屋の中には、オーガたちがたたずんでいる。

テルアリン



「四天王」として再びテルアリンが待ち受けていた。

STAGE10-2 浮遊城—決戦



宿敵テルアリンとの最後の決戦をむかえる。

STAGE10-3 浮遊城—闘技場

エザーホーデン



強力なアンデット系モンスター。恐ろしい形相でHPを奪いにくる。

STAGE10-4 浮遊城—決戦II



らせん状の階段を上へと登り続けていく。

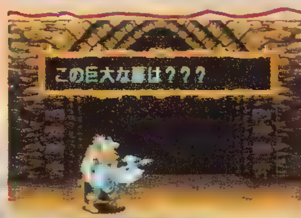
STAGE10-5 浮遊城—闘技場II

ダークウォリアーII



巨大な剣を装備したダークウォーリアの最終形態。

STAGE10-6 最上階の扉へ

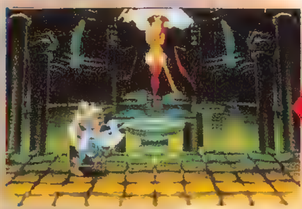


いよいよ、ラストへの扉が冒険者たちをいざなう。

ナグパ

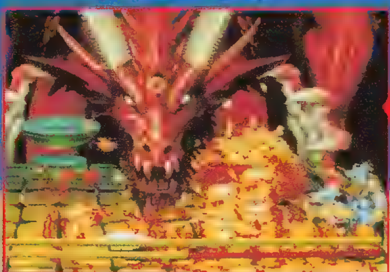


「四天王」最後の砦にふさわしく護衛を2匹従えたボスだ。



女王は仮の姿、このあと恐ろしい姿へと変わっていく…。

いよいよ最後の戦いとなる 女王 シン



とうとう最後の戦いとなる。魔人復活を阻止せよ!

POWER POWER

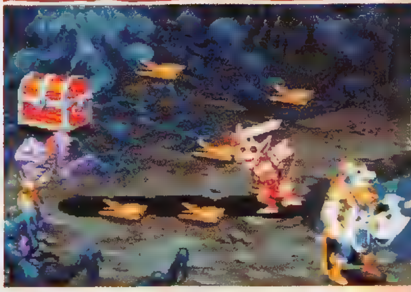
ついに始動！これでK.O.！
攻略パワープロジェクト！！

STAGE7のクリア後 DEMO



この選択肢をどちらに決めるかにより今後の展開が大きく左右する。

STAGE8-A 迷いの森



標識をコボルドに破壊されてしまう。無事に抜けられるだろうか。



迷い続けると、ベスビア川で遭遇したドラゴンに再び会うことに。

STAGE8-B ノームの村を助けろ



ノームの村の期待を背負い助けに向かう。



数種類の動物で合成されたモンスターが襲いかかる。



迷わず小さくなる薬を飲み、アイテムを買い備えよう。

DEMO



ラファエルの洞窟へ、縦穴に吸い込まれていく。



20階には黒光りした怪しい剣が。

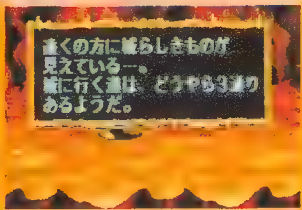


光り輝く財宝の数々、その先には…。



レッドドラゴンに会わなければ来ることが出来る。

DEMO

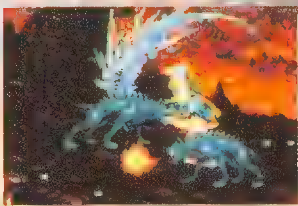


縦穴の底に辿り着くと、3つの世界が広がっていた。



財宝を荒らした報いとして、レッドドラゴンの怒りを受けることに。

STAGE9-A 灼熱 溶岩界



炎に覆われた、灼熱の世界。



炎の属性を持つフレイムサラマンダー。

STAGE9-B ロスト ワールド



溶岩界と地形的には同じだが、こちらは極寒の世界。



氷の属性を持つフロストサラマンダー。

STAGE9-C ドワーフの地下水路



ドワーフがいれば来ることが出来る。ひたすら走り抜けよう。



テルエレロンより先にテルアリンを倒すと…、

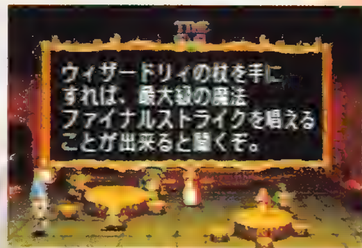
究極魔法　D&D®最後の謎

ファイナルストライク

想像を絶する破壊力。しかしその代償も計り知れないほど大きい。これを使うのは勇気か、それとも無謀か…。

究極魔法発動

ベスビア川の精霊、ノームの村での話で、その存在だけが提示されていた究極魔法ファイナルストライク、遂にその謎が解かれるときが来た！　奥義とは複雑な方法で封印されているもの。ファイナルストライクを発動させるためには、実に多くの条件が絡む。普通にプレイしていてはまず見つけられない、非常に難解な方法なのであった。



噂は本当だった。ファイナルストライクを今、君の手に…。

ここで各条件をじっくり見てみよう。①、②は説明の必要はないだろう。パーティープレイをしなくてはならないのも見つけにくかった要因の1つといえる。

③の経験値とは、スコアのこと。200万以上という数字は暗に「レッドドラゴンを倒して来い」ということを指している。多人数プレイならレッドドラゴンだけで105万も入るのだ。必ず寄ろう。

続いて④。ウィザードリィの杖は本号の攻略にもあるとおり、エザーホーデン前の窓の隠し部屋の、炎に囲まれた宝箱に入っている。もちろんマジックユーザーが開けなくてはならない。

ウィザードリィの杖を装備すると、熱を持っているかのように明滅を繰り返す。これがファイナルストライクが出せる条件を満たしたというサイン。


準備OK！あとはボタンを押すのみだ(しかし9つも)。

ここでかけ声でもかけて、全員で一斉にA、B、C3つのボタンを同時押し。つまり9個のボタンが同時に押されることになる。マジックユーザーを含む3人以上がきちんと押していれば発動する。

ファイナルストライクの

発動に成功すると、あらゆる精霊たちが一堂に集い、画面中を駆けめぐる。

究極魔法というだけあって、その威力は凄まじい。ザコ、ボスを問わず、ほぼすべての敵を一撃で倒すことができるのだ。唯一倒せないのがシン。さすがはラスボス、といいたいところだが、まったく効かないわけではなく、ゲージを1本半分減らすことができる。

しかしこんなファイナルストライクもいいことばかりではない。むしろ欠点のほうが気になる。とんでもないお釣りが返ってくるのだ。

まず、全員の残りの体力が1になってしまうこと。ちょうどテルアリンの究極魔法をくらったときと同じ状態になる。ファイナルストライクが使えるボスは4体いるが、ナグパだけは避けたほうがいい。ショップもなく、魔法で回復させる暇もないからだ。

そしてもう1つの欠点が、ウィザードリィの杖が壊れてしまうこと。魔法攻撃力を大幅にアップさせるアイテムなので、できれば持っていきたい。エザーホーデンに気持ちよく使うと後々に影響する。

しかしこの派手な魔法を使わずに冒険を終わらせるのは何か物足りない。やっぱりシンのトドメに使うのが無難かな。一度は見てみよう。

〈ファイナルストライク
発動条件〉

①パーティーが3人、もしくは4人で編成されていなくてはならない
②パーティーの中にマジックユーザーがいなくてはならない
③パーティーの総経験値が200万を超えていなくてはならない
④マジックユーザーは「ウィザードリィの杖」を装備していなくてはならない

↓

ウィザードリィの杖が赤く明滅

↓

マジックユーザーを含む3人以上のプレイヤーが、同時に「A+B+C」を押す

↓

発動

最終奥義発動 これがファイナルストライクだ



プロへの登竜門

CGデザイナー／ゲームクリエイター

夢を実現させるワンランク上の教育

一流体感

体験入学開催中！

違いを見つけに
来てください。

◆体験入学開催日◆

6月8日(土)　6月22日(土)
7月13日(土)　7月27日(土)

●時間　PM 2:30～PM 5:00

※上記日程以外にも要望が多ければ随時開催します。

◆学院説明会◆

随時受付中　地方（仙台、新潟など）でも説明会を開催します。

★体験入学ご希望の方は、ハガキまたは電話にてご一報下さい。

バーチャル飛龍の拳 Tシャツプレゼント
お友達連れでご来校の方

プロ養成機関

国際級クリエイターから最先端が学べる。

カルチャーブレーン コンピュータアート学院

●お問い合わせ先　☎ 03-3829-0867

〒130 東京都墨田区太平2-5-7　学院本部

'97年度入学案内書送付中

ご注意：学院案内送付ご希望の方は、年齢、職業、電話番号も必ず明記の上、上記住所へご請求下さい。

募集学科（全日制）

- ■ゲームクリエイター本科（2年制）50名
- ■CGデザイナー本科（2年制）50名
- ■マルチメディア本科（2年制）20名

研究課程　各本科修了後1～2年間

■専攻　ゲームプログラミング／企画・シナリオ／ゲームサウンド／Macオペレート／DTP／DTV／グラフィック／CGキャラクター／CG・アニメ／イラスト／ゲーム・マルチメディア／その他

※一部専攻コースの変更がある場合があります。





凄い反響!!

ますます面白い!!

MARVEL X

マーヴルクロス No.2

マーヴルコミックス日本語版

SHOPRO WORLD COMICS SWC



絶賛発売中

大好評・第2弾!

掲載コミックス

マーヴルユニバースのオールスターが勢ぞろい
人気ゲーム"マーヴル・スーパーヒーローズ"の原作
インフィニティ・ガントレット 第2話(全6話)

ジェネレーションXへの序章
「ファランクス・カビナント」いよいよスタート!
X-メン 第1話(全4話)

フレンチコミックス界の巨匠メビウスが描く
シルバーサーファー (後編)

B5変型判/980円(税込)

マーヴルクロス誕生記念プレゼント 第2弾

特製スポーツ・トランクス



「マーヴルクロスNo.2」はさみ込みのアンケートハガキに必要事項を明記のうえ、ご返送ください。抽選で写真の品(2種類のうちどれか一つ)を合計60名様にプレゼントします。

【締切】6月20日(消印有効)
※発表は発送をもってかえさせていただきます。

マーヴルコミックス イラストコンテスト開催!

マーヴルコミックスの人気に応え、イラストコンテストを開催します。審査員は米マーヴル本社の人気アーティスト、入賞者には、アップル社パソコンなど、豪華賞品を多数用意しています。
※応募方法等、詳しくはマーヴルクロスNo.2内のチラシをご覧ください。

小学館プロダクション
〒101 東京都千代田区神田神保町2-30昭和ビル
TEL.03(3222)9853 FAX.03(3222)6397

CONTENTS | GAMEST

6.30 30 JUNE 1996

●いよいよストZERO2大会も目前！いろんなアトラクションも予定しているから、ハガキで当選した人はぜひぜひ来てくれよな！そして、7月にはゲーメストエキスポを開催するぞ。ゲーメストの10年、ビデオゲームの10年が堪能できちゃう、すごいイベントだ。みんなも参加しよう(詳しくは124ページをみよう！)。



今月のムーちゃん

(東京都 ウラン235)

新作スーパーレビュー!!

攻略パワープロジェクト!!

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ご案内

Dungeons & Dragons

ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ
SHADOW OVER MYSTARA™

寄り道してく?

浮遊城、侵入

ついにラストステージ!! だが四天王はまだ1人も倒していない。ここからが正念場だ!

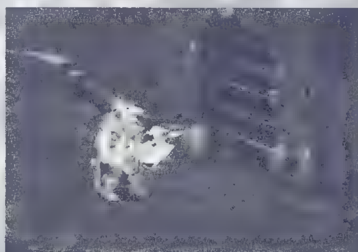
担当:MVP

モリアの働きによって、ワープクリスタルを使い浮遊城へ侵入した一行は、この後四天王と戦いにいくことになる。まずはそのトップバッターはテルアリンだ。そう、飛行船で我ら一行を瀕死に追い込んだあの強者との戦いが待っている。

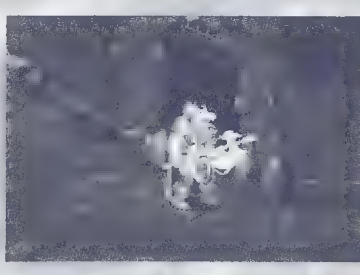
扉を開けるには

まずは下図を見てほしい。テルアリンまでの道のりはここを通るだけである。

しかし、その道にはまず①②③の隠し部屋が存在している。この①②③の部屋の前には足元にプレートがあるのが見える。このプレートの上に重量をかければ、部屋の扉が開くしかけになっているのだ。



これを開けるには…、



上に重量をかければOK。

ただ重量をかけるといっても、あまり軽くてはいけないらしい。これはどういうことかというと、自分の持っているアイテムを置いても開かないのである。

道中に置いてある鎧の像、もしくは自分が重りになる。鎧の像はM・ユーザ、以外ならば、上下左右どこからか押せばよい。引くことはできないので注意。

②の扉を開けるには、鎧の像を押して1つのプレートの上にのせ自分がもう1つのプレートにのればいいのである。

ところが、ここで1つ問題が出てくる。M・ユーザーは鎧の像を押せないのだ。ということは②の扉は開けられないということになる。



2つのプレートがある場合は、鎧の像を動かせばいい。

今まではそうだったのであるが、なんとプレートの上に敵が立てば、扉を開けられるらしいのだ。ほんとにごくまれに、このようなことが起こるらしいので、M・ユーザーの人はあきらめてはいけない。

さて扉の開け方がわかったところでさっそく攻略に入ろう。

開始から①の部屋

まずは上にある宝箱を開けよう。矢のトラップがかかっている場合があるので注意。

中には鍵、魔法が使えるキャラならスクロール、ランダムでガントレット等が入っている。

あまり重要そうな宝箱ではないが、開けておくべきであろう。宝箱には鍵はかかっていないので下から開けよう。

次に①の部屋。こういった①~⑥の部屋は、特に行く必要はないのだが、自分を冒険者と思う人なら1度は入ってみるべきであろう。

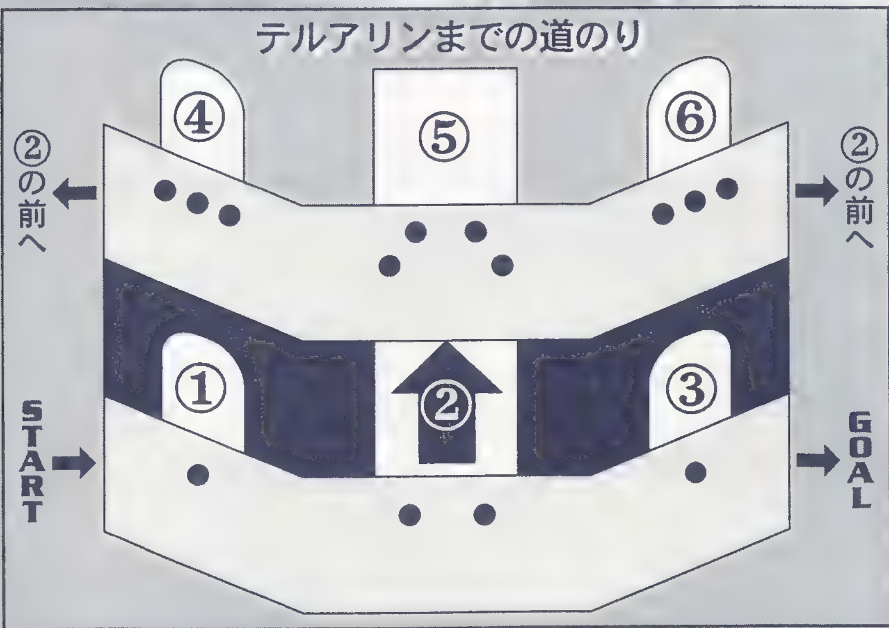
①の部屋には敵としてグール、スケルトン(緑)が出現する。そして奥には宝箱が2つある。中身はお金やオーブ等、そして重要なのが魔法のリング系である。このリングはキャラによって決まっていて、ファイターならL・ボルトリング、シーフならばここでなんとヒーリングポーションとCSWリングが出る。



特に入る必要はないと思うが、それは宝箱の中身で決めよう。



グールが嫌なので宝箱を開けたら上をぐるっと回って出るといい。



ついに始動！これでK.O.!
攻略パワープロジェクト!!

この3キャラは必ずこの部屋にきたほうがいい。

部屋に入って敵と戦わずにアイテムを回収し脱出したいのならば、一気に奥に行き上下の順に宝箱を開ける。上にはトラップがある可能性があるので先に開けたほうがいい。

そして、回収したら上をぐるりと回って外に出れば敵と戦わずに外に出られる。

腕に自信があるのなら、グールを倒したほうがいい。この敵は時間制なので殺せるだけ殺して、スクロールやハンマー等を回収してもいいだろう。しかし、やはりグールは強敵なので、あまりかかわらないほうがいいかも。

②は通り過ぎて③へ行くのはなぜか?

①の部屋を過ぎたら次は③の部屋へ行こう。②の部屋は?と思うかもしれないが、②は奥へ行くための通路で、奥には回復できる部屋があるためだ。

要するに敵と戦ってダメージをくらったときのために回復を残すということ。

さて③の部屋に行く時に1つ注意がある。

それは、素直に③へ行けということ。

冒険しようとしてあまり先に画面を進めると、敵が出てきてしまうからだ。

③の部屋は、実は下がある。まず上を説明しよう。

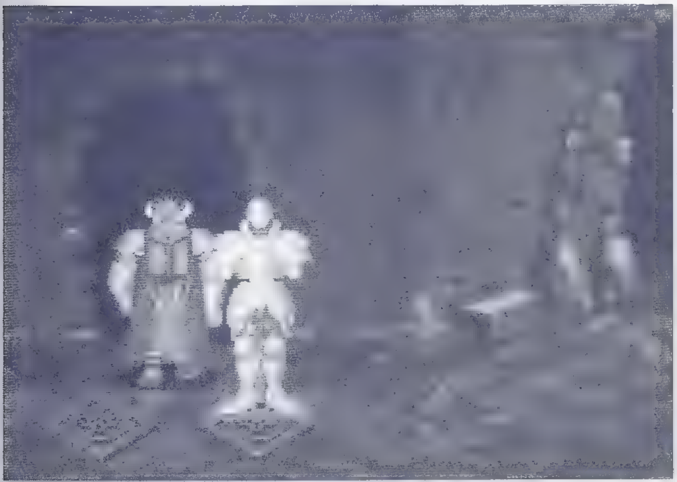
上に出る敵はヘルハウンド、トログロダイト、である。残りが1匹になると次から次へと補充されてしまうので、戦いたくないのならばヘルハウンドだけのときにさっさと先へ行くのがよいだろう。

ザコのことはだいたいわかったかな?重要なのはザコではなく宝箱である。まずは部屋を見わたす。すると上と奥に宝箱が見える。

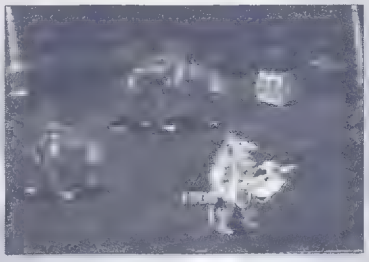
上の宝箱にはブレスレット、エルフ等はヒーリングポーションも出る。鍵はかかっていないので全キャラ開けて損はない。

奥の宝箱にはイヤリング、スクロール、シルバーダガー等が入っている。

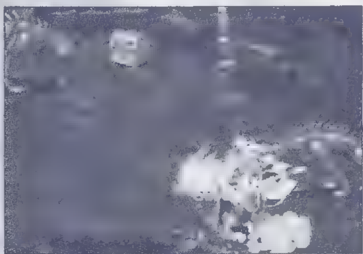
重要なのはイヤリング、スクロールで、テルアリンを倒した後にいるエザーホーデン用に必ず取っておくこと。自分はファイターだから取らなかった、ということのないように。ファイター系のキャラも必ず取ること。



この奥には回復があるから先に他のところを優先させるのが普通。



このときにいくといい。



そして奥の宝箱を開けること。

次に下に行ってみよう。ここで出てくる敵はトログロダイトのみ。左に行くと宝箱がある。ここは各キャラの頭の防具が入っている。そしてランダムでスピードブーツ。スピードブーツは対テルアリン戦であると便利。

アイテムを取ったらさっさと左に行って出てしまおう。

トログロダイトは時間制でどんどん出てくるぞ。



ここはエルフならティアラが出る。必ず開けよう。

②を通って奥に入る

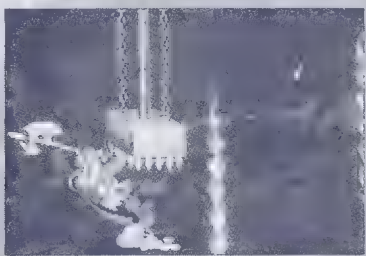
③の部屋を出たら次は最後の②に入ろう。

②を入ると、先ほどと同じように部屋が3つある。④〜⑥の部屋だ。まずは左に行って④を見てみる。

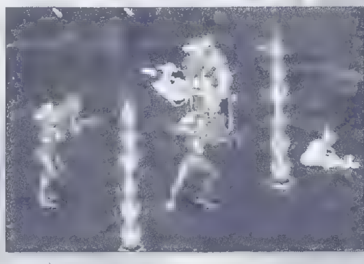
④の部屋に入るとすぐ目の前にお金がおいてある。しかしこれは罠。取ろうとすると上から吊り天井が落ちてくる。

そして痛いわけだ。ここはまず上のほうの壁にあるレバーを引くのが正解。レバーを引けば天井は落ちてこないので安心してお金を取れるわけだ。

次にここの敵をみてみる。ここにはグール、シャドーエルフが出現する。①の部屋と同じように、ちょっとずつ進めばグールのみ出現させることができるが…ここは戦う必要はないだろう。奥には何もないし。



「ガーン」痛いです。レバーを上に上げよう。



ここにもグール。別にこなくてもいい部屋である。

開かずの⑤

⑤の部屋に入りたい。そう思った人も多いと思う。しかしほぼ無理。なぜってプレートが4つで像が2つしかないからだ。ここはパーティープレイ用の部屋である。一応中にはオーガをはじめノールの軍団が出現し、宝箱にはイフリートボトル、各キャラの武器があるが、あえてくわしく説明しない。



入りたいけど入れない。ザコを誘導してがんばってみる?

テルアリンに備えて

最後に⑥の部屋。ここにはG・スコーピオンが3匹いるだけ。奥には宝箱がある。

ただ、素直にとりにいこうとすると燃えたり矢に当たるのだ。ジグザグに進むか、一

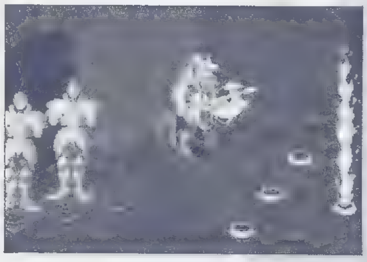


炎を上下の順にジグザグで進む。



もしくは一番上をジャンプ。そして宝箱を開けて回復しよう。

番上のラインで炎を飛び越せばOK。
　宝箱にはスーパーヒーリングポーション、そしてシルバーアローや大オイル、リング等が入っている。今まで受けたダメージを回復してテルアリンに備えよう。
　とまあすべての部屋を見てきたわけだが、重要なのは③と⑥である。①と④にはとりたてて行くことはない。


ここからスライディングで出口へ行くと地雷を作動させつつ出られる。

いよいよテルアリン

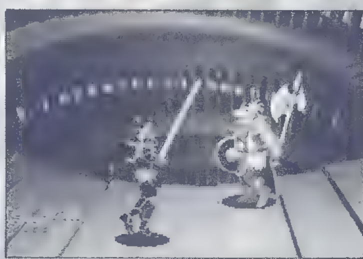
　⑥の部屋が終わったら、出口を出る。すると②の前に出てくる。ここでテルアリンのためにアイテムを合わせるのだ。これ以上進めてしまうと、ヘルハウンド、シャドーエルフのわりと強敵軍団に襲われてしまうからだ。こいつらと戦っている間にアイテムを合わせるのはキツイ。
　アイテムはとりあえず全キャラ大オイルに合わす。これは前の店で9個買ってきておいてね。
　そしてクレリックはストライキング、エルフはどれでもいい。マジックユーザーはシルバーダガーを買ってきておいて、シルバーダガー、P・イメージ、もし残っていればR・グラビティに合わせる。
　これで準備OK。ダッシュして出口へ向かえ!!

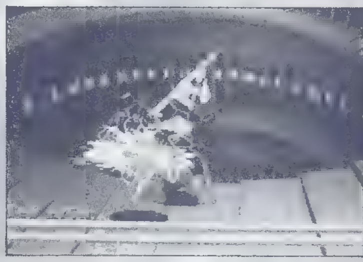

こういうふうになるとキツイので、②の部屋の前でアイテムは合わせよう。

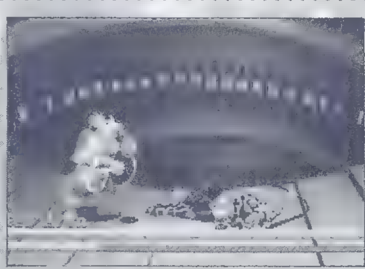
VS テルアリン

　2回目となるテルアリン戦。前とどこが違うかをまずは知ろう。
①地形
②アニメイトデッド
　①は見ての通り、上下幅が狭いのだ。そのかわり左右はとてつもなく長い。
　②は今回はなし。ヘーストを奴がかけるタイミングはすべて体力ゲージで見るしかない。

●**基本方針**
　体力ゲージを1本＋4分の1ぐらいまでにして大オイルによる追い打ちで一気に倒す。
　奴の動きは前と一緒であるが一応確認しておこう。


斜めから近づいて…、

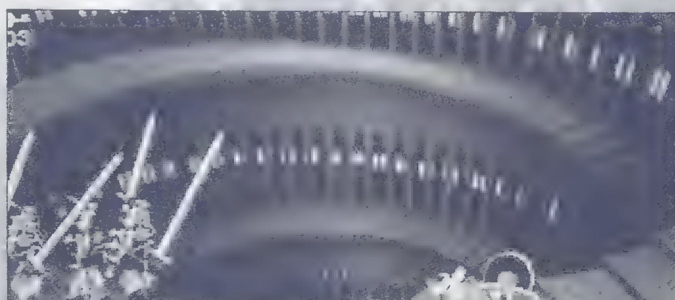

リーチのギリギリで斬る。


ここから大オイルでKO。

　まずは横ラインをずらし、斜めから近づいて斬る。この時自分の斬りのリーチギリギリぐらいのところで斬らないと奴はダッシュ必殺技をやってくるので注意。体力ゲージ1本＋4分の1になると奴はヘーストをかける。
　大オイルによる追い打ちは奴を画面中央側に転ばした時にできる。従って1本＋4分の1にする時に中央に転ばさないといけない。そして火柱が3本当たるようにしてやればOK。

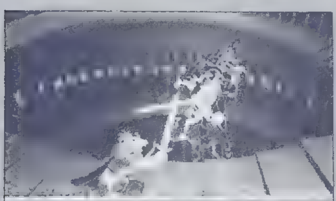
●**注意すること**
　ファイター、ドワーフ、エルフ、クレリック、シーフは特に問題はない。クレリックはストライキング、ブレスをかけてやると楽。
　問題はマジックユーザー。まずは殴り→毒針→シルバーダガー×9＝1セット、の15段攻撃を当て、そして大オイルに合わせてあとは普通にやるといい。最初から1セットのみでやろうとするとかなりキツイぞ!!大オイルで死ななければ魔法で仕留めよう。

●**ヘースト**
　もしも大オイルで殺し切れなかったら…奴はヘーストをかけてくるだろう。こうなってしまったらもう手に負えない。まともにやって勝てるわけがないので、ヘーストが時間切れになるまで待つとよい。
　先ほど地形が左右に長いと書いたが、まさにそれを使うのである。
　最初のうちは左のほうで戦う。あまり右にやらずに左のほうで戦っていよう。ここでもしヘーストが来たら右へひたすらスライディング。コマンドさえミスらなければ右端につくころにはヘーストは切れている。
　コマンドに自信がない人はひたすらダッシュでもよい。これはスピードブーツがないと完全に逃げることはできないが、ダッシュをして奴が画面にチラチラ見えはじめたら走りながら上下にうごいて奴と横ラインを合わせてみよう。そうすると奴は魔法を使うかジャンプ攻撃をしてくる。たいてい魔法を使ってくるので、魔法を上下にずれてやりすごしつつ再び距離をとれるわけだ。
　ただしこの後回復できる場所がほとんどないので、できれば大オイルでハメ殺してあまりダメージを負わさずにこいつは倒したい。ヘーストがかかってしまうといくら逃げられるとは言っても危険には変わりない。


ヘースト時はとにかくスライディング。

ドワーフの地下水路経由で来た場合

　この場合はテルアリンはいるはずもなく、ここはザコとの戦いとなる。出現するザコはゴブリン、ノールのみで、実は超楽。
　ドワーフはテルアリンにダッシュ必殺技→対空必殺技の強力なコンボを入れられず地道に四段攻撃を入れていくしかなく、足が遅いのでヘーストをかけられた時逃げにくい。よって地下水路で倒しておいたほうがいいかも。
　対テルアリン戦の最後の注意点として、氷、炎、雷の剣では戦ってはいけない。連続攻撃が入らないので時間がかかってしまいその分危険が増すからだ。


剣に注意!!

L・ボルトで楽勝!!

浮遊城決戦　対エザーホーデン攻略

まともに戦うとかなりキツイ相手だが、L・ボルトを使えばかなり楽になるのでそのコツを紹介しよう。

担当:SHO

D&D Ⓡの攻略もいよいよ後半戦。ここで、テルアリンを倒したあとに待ち受けているエザーホーデンの攻略をやっていこう。

テルアリンを倒したあと、ショップにも入らずに、すぐエザーホーデンのステージに突入する。

このステージの道中は、ボスにたどり着くまで短いが、注意したいところが、いくつかある。

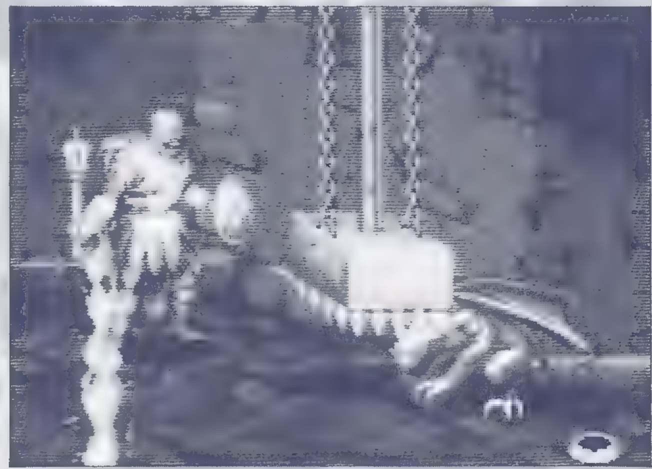
まず、ステージが始まると、ガーゴイルの前にヘルハウンドがいるので、ガーゴイルを反応させずに、ヘルハウンドだけを画面左に誘導して戦うようにする。ヘルハウンドを倒すと画面下から、コボルトが4匹出てくるので、ダメージをくらわずに倒してしまおう。



先にヘルハウンドだけを倒そう。

次に、ガーゴイルを相手にするわけだが、各キャラによって多少倒し方が異なってくる。

剣をもっているキャラは、魔法剣をもっていれば問題なく倒すことができる。ちなみに魔法剣は、炎、雷、氷、の剣と、伝説の剣の4本だけだ。



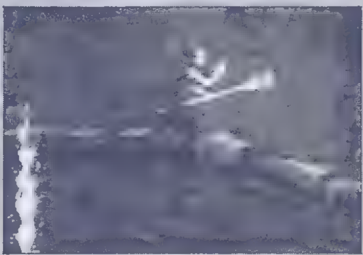
クレリックはトラップを使って倒すしかない。

攻撃魔法を使えるキャラは、L・ボルトで倒したいところだが、エザーホーデンでL・ボルトは使いたいので、M・ミサイルあたりで倒しておこう。問題はクレリックで、魔法剣も持てないし、攻撃魔法もないので、自力で倒すことはできない。そこで、トラップを使ってうまく倒すのだ。もしくは、戦わずに逃げるのがいいだろう。

このステージのちょうど中間地点につり天井のトラップがあり、その軸線上に金とカギとヒーリングポーションがあるので、スライディングを使ってすばやく取ってしまおう。

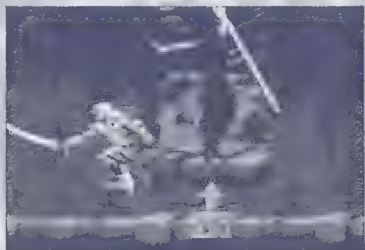
取るものをとったら、ガーゴイルが2匹いた真ん中の隠し部屋にはいる。ここの部屋は、つり天井のトラップがあるが、画面の一番下にいけばトラップはくらうことはない。奥にある2つの宝箱は、どちらかの宝箱にカギがかかっているので、M・ユーザーはカギの数と相談しながら宝箱を開けるようにしたい。

この部屋を出たあとは、画面上にくっついて右に走ればつり天井に当たらずに通過することができる。



この位置で右に走る!!

そのあとは、窓みたいな所が隠し部屋になっているので、ここに入る。ここに入るには、レバーを上に入れるだけでいい。へたにジャンプボタンを押してしまうと入れないので注意したい。



ここに入るのだ。

この隠し部屋は、火柱のなかに宝箱が一つだけある部屋。宝箱の中身は、各キャラによって異なってくる。

ファイターはトゥハンデットソード、ドワーフはバトルアックス、クレリックはウォーハンマー、エルフとシーフは雷の剣、M・ユーザーはウィザードリィスタッフとなっている。

M・ユーザー以外のキャラは、持ち物に余裕があれば取ってもかまわないが、基本的にはいらない武器だ。

ここで必ず取っておかなければいけないのがM・ユーザーで、ウィザードリィスタッフは魔法の攻撃力が非常に上がるのだ。

このウィザードリィスタッフは、あくまで魔法の攻撃力が対象なので、召喚魔法であるコンジュアエレメンタルの攻撃力は上がることはない。

ちなみに、コンジュアエレメンタルの攻撃力が上がるのは精霊の杖で、この杖は、コンジュアエレメンタルの攻撃力だけが上がるようになっている。

M・ユーザー以外のキャラは、この部屋で、使うアイテムを合わせておくのに使うといい。エザーホーデンで使うアイテムは、L・ボルトリン



M・ユーザーは必ずとるようにしよう。

グで、魔法が使えるキャラは、L・ボルトにあわせて、部屋を出るようにする。

浮遊城 決戦 VSエザーホーデン

部屋を出て進むと、ボスのエザーホーデンとの対決だ。

エザーホーデンは、まともに通常攻撃だけで戦おうとすると、非常に強くキビシイ相手だ。

しかし、雷に弱いという弱点があるので、これを利用しない手はない。

エザーホーデンは各キャラ別に攻略していこう。

●ファイター、ドワーフ、クレリック、シーフ

この4キャラは、L・ボルトリングを使った倒し方でOK。

この4キャラがエザーホーデンにL・ボルトリングを使った場合、1発で2回分ダメージをあたえることができるのだ。

これによって、L・ボルトロッドとイヤリングを持っていれば、L・ボルトリングを5個ぐらいで倒すことができる。最低でもイヤリングを持っていれば、まず問題はない。

ファイターの場合は、ノームの村のマジックリングが買えるショップでは、L・ボルトリングを買う必要はない。

ファイターはエザーホーデンへくるまでに、L・ボルトリングを1回も使わなければ、確実に7個は手に入るのだ。

ドワーフとシーフは確実に手に入る数は、4個なので、ショップで多少は買っておきたい。

クレリックの場合は、確実に手に入る数は1個なので、ショップでL・ボルトリングを買っておかなければならない。いくつ買うかは自由だが、7個以上買っておけば超安定。お金は結局あまるので、思い切って9個になるまで買っておいても良い。

さて、実際に戦うときの注意点は、まずL・ボルトリングを連続して使わないこと。要するに、道具使用ボタンを連打しないことだ。

連続して使ってしまうと、2回減りが1回減りになってしまうので、1発使ったらエザーホーデンが動くまでまってから2発目を使うようにしよう。

あと、エザーホーデンが口を開けた瞬間にL・ボルトリングを使ってしまうとダメージをあたえることができないので、注意しよう。

●M・ユーザー

このキャラは、L・ボルトリングを使っても2回減ることはない。しかし、自前でL・ボルトを持っているので、問題はない。このときには、ウィザードリィスタッフを持っているので、L・ボルトの威力は高い。

まず初めに、L・ボルトをすべて使う。L・ボルトが6回使えれば、これだけで倒せることもある。しかし、倒せないこともあるので、そのあとにコンジュアエレメンタルを使えばOK。

このとき、安全にいくために、プロジェクトイメージを使っておくのも良い。

M・ユーザーも楽に倒すことができるので安心だ。

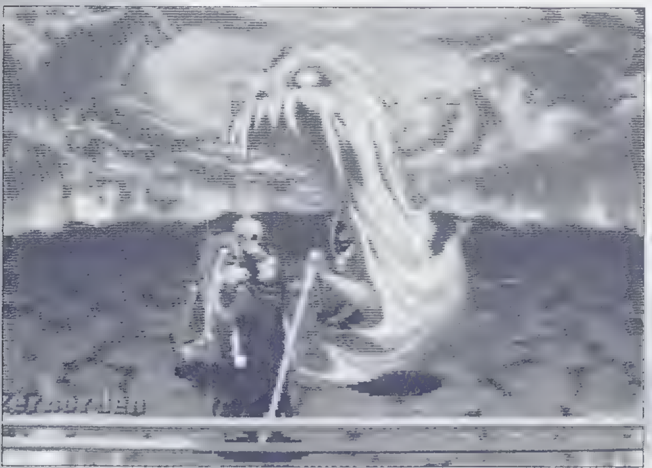
●エルフ

全キャラ中一番つらいのがエルフだ。L・ボルトリングで2回ダメージをあたえることができなくて、攻撃力も低い。自前のL・ボルトは2回ダメージをあたえることはできるが、もともと魔力は高くはないので、あまりダメージをあたえることはできない。

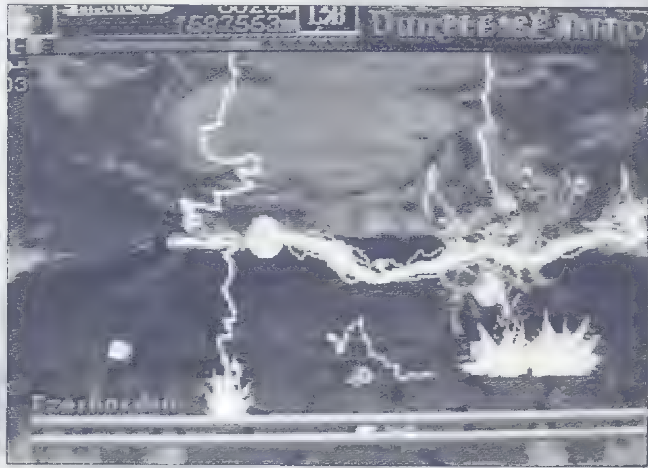
実戦では、まず初めにL・ボルトをすべて使ったあとに、L・ボルトリングをすべて使う。これではまだ倒せないので、残りの攻撃魔法をすべて使えば、だいたい倒すことは可能。

エルフは、エザーホーデンを倒せば魔法が回復するので魔法を節約する必要がない。ここは思い切って、魔法を使ってしまおう。

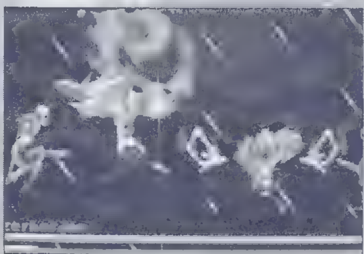
このとき、もしも倒せなかったら、直接攻撃しかないが、1回斬ってからダッシュ必殺技をして、エザーホーデンのうしろに回りこむようにすればあまりダメージを受けずに、残りの体力を減らすことができる。



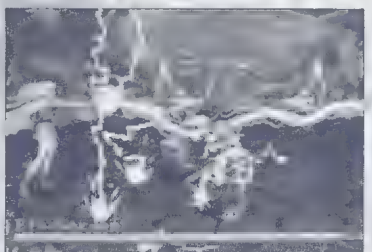
このときは当たらないのだ。



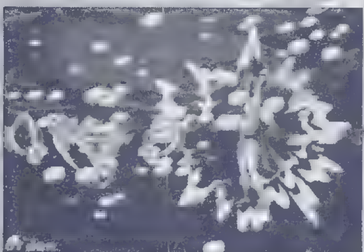
1発ずつしっかり当てよう。



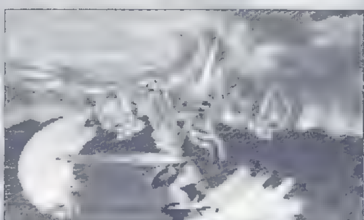
M・ユーザーはコンジュアを使えばいい。



初めはL・ボルトを全部使い、



そのあとにアイスストームを使うのがベスト。



回り込むようにダッシュ必殺技を出そう。

もし飲み込まれてしまったら、レバーをガチャガチャすれば、くらうダメージは多少すくなくできるので忘れずにレバーを回そう。

エルフは、ここにくるまでになるべく魔法を残しておくことが大事で、アイスストームなどは5回ぐらいはつかえるようにしておきたい。

L・ボルトに弱いエザーホーデンは、慣れればあまり強くはないボスだ。

あわててL・ボルトリングを使わないように、よく狙ってしっかり当てるようにしよう。

ついに始動！これでK.O.！
攻略パワープロジェクト！！

増え〜るオウルベア
D&D®探偵局

ネタがたまりにたまった探偵局。今回は、モーションキャンセル法について紹介しよう。

担当：石井ぜんじ

たくさんのお手紙ありがとう。いろんな攻略法が送られてきたけど、本誌に載るタイムラグと、競争率によって、よほどびっくりするネタでないと、載せられなくなってしまった。中には、びっちり攻略法を書いてくれた人もいる。

そのおかげで、内容が驚異現象じみてきてしまった。何はともあれ、ご覧あれ。

①ワンダーエッグ無限増法 パーティープレイ編

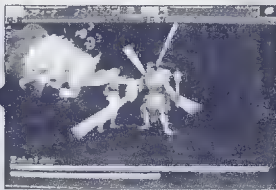
神奈川県の土田陽一君からのおたより。パーティープレイでワンダーエッグを使うとき、卵を投げたところにストライキング、インビジビリティなどをかけてもらう。

すると、オウルベアは出てくるが、ワンダーエッグはなくならない。これを繰り返すことによって、画面中をオウルベアだらけにすることも可能。

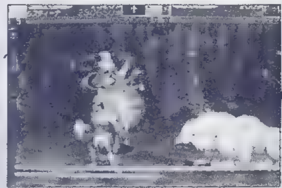
これは、オウルベアの卵を投げる動作を、魔法によって強制的にキャンセルすることによって可能になるというわけだ。キャンセル技だね。魔法だけに、不思議なことは起こるものだ。土田君によると、使うときは"レッツワンダー"または、"ワンダーゴー"と叫ばなくてはいけないらしい!?



オウルベアの卵を投げようとしたまさにその瞬間に…



インビジビリティをかけるとオウルベアが増しょく。卵は残る。



オウルベアをたくさんひきつれて戦おう。

②ワンダーエッグ無限増法 1人プレイ編

大阪府のNTT君からのおたより。1人用でも、リッチ・デイモス戦のみオウルベアを複数出すことができる。

デイモスが、ゲージ1本ぐらいになると、アニメイトデッドを使ってくる。その直前にワンダーエッグを使うと、使ったはずのワンダーエッグが残っている。

卵を投げる動作を、アニメイトデッドでキャンセルしているわけだ。

ちなみに、アニメイトデッドの魔法はしゃがんでいれば倒れることはない。これは、埼玉県の中村耕作君からのおたより。

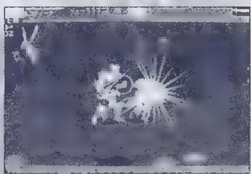
そして次は、このモーションキャンセル技を呪いの剣に応用したバージョンだ。

③呪いのつるぎーダメージ回避法

呪いの剣ーの呪いを解くには振らなければいけない。振るとしばしばダメージをうけてしまう。だが、これをモーションキャンセル技によってダメージ回避できるのだ。

この方法は、何人もの人が送ってきてくれたが、その中でも早かったのは神奈川県のたくあん太郎君。

まず、呪いの剣をファイターなどに持たせ、剣を振りまくる。ダメージを受けたら、その瞬間にインビジビリティをかけてもらうと、ダメージの減りが止まり、少ししかダメージをくらわずにすむ。



呪いの剣のダメージは、モーションキャンセルで軽減できる。

ここでは、インビジビリティの例を挙げたが、そのほかにキュア系の魔法、ストライキングでもいい。リングでも構わないので、いろいろ試してみよう。

そのほかに、ちょっとした小ネタと驚くべき情報はまだまだ寄せられてくる。次号でも掲載していくぞ。今号掲載された方には、おなじみカプコン特製"冒険の書"をプレゼントする。

たくさんのご応募、ありがとう！
発表！ハイスコアキャンペーン

ファイター

スコア	スコアネーム	店名
3,654,036	FTS-NAZ	プレイシティキャロット巣鴨店
3,411,068	ゆのっぴぃ編集長	タイトーイン田園プラザ
3,387,933	OOT	サブカルチュア

ドワーフ

3,293,189	じゃーず=かぶこまー	西条プラザゲームコーナー
2,990,927	Soulreaper様	コスモ
2,664,915	あごう	プレイシティ24

エルフ

3,924,898	FTS-NAZ	プレイシティキャロット巣鴨店
3,778,700	BLY	ビデオ・イン・キャッスル
3,369,026	AT	COIN BIRD

クレリック

3,530,901	FTS-NAZ	プレイシティキャロット巣鴨店
3,420,236	じゃーず=かぶこまー	西条プラザゲームコーナー
3,323,173	PG=SHM	ゲームセンターエフワン

シーフ

3,620,474	NOZ	自動販売機コーナーゆき
3,603,243	レッサー	童夢
3,420,236	じゃーず=かぶこまー	西条プラザゲームコーナー

マジックユーザー

3,017,086	FTS-NAZ	プレイシティキャロット巣鴨店
3,009,579	あごう	プレイシティ24
2,913,549	じゃーず=かぶこまー	西条プラザゲームコーナー

君こそD&Dマスターだ！

締め切りは4月15日だった

全キャラ3位まで、2人用・4人用も集計
第1回D&D®ハイスコア集計結果発表！

のだが、なかなかレベルの高いスコアが送られてきた。みなさん、参加してくれてどうもありがとう！

高得点のコツは、なんといってもボスを早く倒すこと。4万点以上を、いかにつなげるかが最大のポイントのようだ。

キャラ別には、振りが速く、ヘーストが使えるエルフが高得点。それにしても、エルフ、クレリックのスコアは、この時期としては驚くべきものであると感服。

2人用、4人用はストライキング、ブレス、ヘーストが使えるクレリック、エルフを入れたパーティーが高得点を出している。

これからも、4月30日締め切りの分は集計する予定。更新されるスコアはあるのか!?

2P協力

パーティーキャラ	スコア	スコアネーム	店名
C&E	5,116,311	まんBow☆涼&へりかっちー	帯広スガイ ゲームプルプル
E&C	4,233,173	SnRuny&TETUSI	トミームナコ
M&M	3,738,612	KAG三蔵&T・B	イーストランドファミリーガーデン

4P協力

T&C&E&M	6,048,348	SnRuny&助人1・2・3	トミームナコ
C&F&C&T	5,929,715	オハヨ!&アシュラォゥ&パゲ&カク!	ASO：VIBA！
M&D&C&T	5,648,895	パグナード&ガンニー&ロンギヌス&カーリー	TAITO INN 725

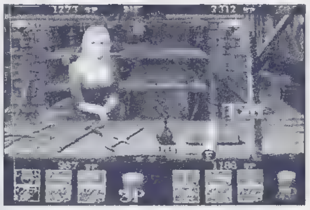
パーティーのコンビが問われるステージ
パーティープレイ

アエングモアの森・上空

ハーピー、テルアリンと続く森の上空。全員の意志をひとつにしてクリアしよう。

担当：がっちん

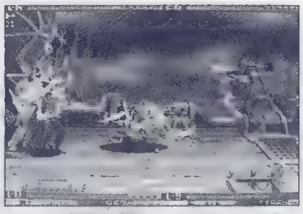
ハーピー→テルアリンと戦う前にショップでの買い物を確認しよう。
　基本的には、ダガー、ハンマー、オイルをすべて満タンまで買っておこう。ただし、ドワーフはダガーを持たなくていい。


ダガー、ハンマー、オイルの健康3点セットを買おう。

　では、ハーピーと戦う前にシャドーエルフが2グループにわたって現れるので、これを完璧に撃破していこう。ここで余分なダメージはくらえないぞ。

スクロールを利用してF・ボールを避けよう

　最初のシャドーエルフのグループは残り1匹、次のグループは残り2匹でワイバーンに乗ったシャドーエルフがやってくる。こいつはF・ボールを2〜4発撃ってくるので非常にやっかいだ。乱戦の最中に全員がジャンプで避ける行動をとるよりは、スクロールを利用して避けていこう。
　やり方はワイバーンが来るタイミングで左端から右端へ全員が移動するだけ。このときわずかにシャドーエルフが残っているので、タックルしないためにもスライディングがオススメだ。アイテムも拾えるしね。ちなみにM・ミサイルを使うのは大安定。

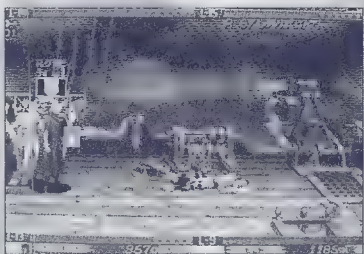

最初のグループは残り1匹でワイバーンが登場。


移動してスクロールアウトさせればF・ボールは届かない。

　そして右端でF・ボールのほとぼりが冷めたら再び左端へ。できればこの時点で右下の宝箱をどうするのか決めてしまおう。体力が減っているキャラがいるのなら開けてしまい、ヒーリングポーションをとる。あとは残り2匹で、もう一度ワイバーンが来るので右端でこれを避けたらハーピーが現れる。
　なお、左端でシャドーエルフと戦うときは全員がひとかたまりになるといい。とりあえずファイターが斬り攻撃を連打していれば安全地帯になる。いなくてもエルフやシーフでもまず大丈夫だ。

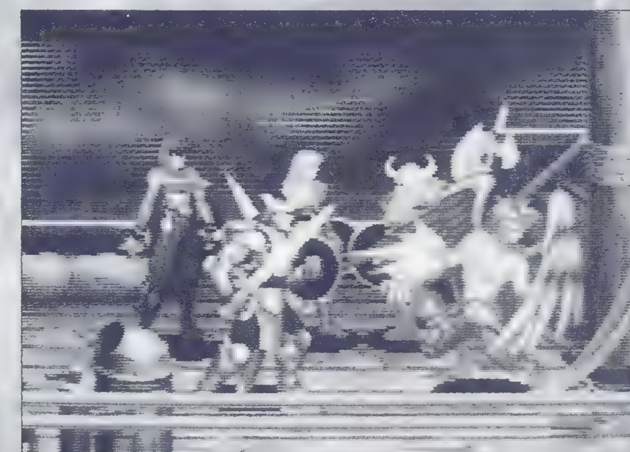
カーソルは戦う前に仕込んでおこう

　ここでは、ハーピー戦で使用していく小道具をキャラごとに紹介していこう。
　カーソルを合わせるタイミングは、ハーピーが来る前であればどこでもいい。ただ、忘れないためにもシャドーエルフと戦う直前に合わせてしまおう。
　まずマジックユーザーから。彼がいるかいないかで攻略が大きく変わってくるので最初に紹介する。


M・ミサイルとR・グラビティでバッチリだ。

　合わせるカーソルはM・ミサイルとR・グラビティでスタンバイしておくのはR・グラビティ。これは開幕に使っていくため。ハーピーの開幕はファイターのダガーに任せるのであればR・グラビティはオーガ・キラー・ブラザーズに使ってもいいだろう。その場合はC・エレメンタルにスタンバイ。
　お次はファイター。マジックユーザーがいない場合と開幕にR・グラビティを使わないパーティーではダガーを使っていく。よって合わせるカーソルはマジックユーザーに任せるならハンマー、そうでなければダガーとなる。


ハンマーで待機するのは重要な後方支援となる。


開幕ダガーならファイターの出番だ。気合を入れてけ。

　クレリックはハンマーとストライキングに合わせておきストライキングでスタンバイ。ハーピーが現れたら追い打ち系にストライキングをかけてすぐにハンマーに合わせるため。
　エルフはM・ミサイルとハンマーに合わせてハンマーでスタンバイ。マジックユーザーがいない場合はM・ミサイルの代わりにアイスストームでもいい。
　ドワーフとシーフはいかなる場合もハンマーでスタンバイ。使い方などはあとで紹介していこう。

それぞれの役割をチェック

　ここからはハーピー戦の流れに沿って各キャラの役割を見ていこう。

　まず開幕は先ほどの予定通りR・グラビティでいく。マジックユーザーがいない場合などはファイターがダガーを使っていく。


R・グラビティでハーピーをダウンさせる。


そして追い打ち係が近づく。この流れを大切に。

　また、ダガーを行う係はファイターに限るわけではない。ファイターがいなければシーフでもいいが、ファイターが投げるダガーが一番早いのでやりやすいだろう。
　ダガーを投げたキャラは、そのまま斬り攻撃からのダッシュ必殺技でダウンさせよう。しかし、必ずダウンするわけ



クレリックやエルフはハンマーを全部投げてしまおう。

ではないので、ダウンしなかったときは魔法やほかのキャラがフォローしてあげよう。

　さて、ハーピーを1度ダウンさせたら2度と起き上がらせないようにする。そのためには小道具と魔法を駆使していくのだが、クレリックとエルフもマジックユーザー同様魔法に専念するので、ここで一気にハンマーを使い切ってしまおう。もちろん全部投げて構わない。そしてカーソルは魔法へ合わせよう。

　また、ハーピーと戦っている最中のシャドーエルフは、1グループが全滅するたびにワイバーンがやってくるのでその対処法を考えておく。一般的にはマジックユーザーがC・エレメンタルやアイスストームからM・ミサイルに素早く変更して撃ち落とすのが理想的。

　エルフがいればフォローしてもらってもいいだろう。どちらもいない場合は全員がジャンプで避けるしかない。クレリックのブレスやストライキングでもいいが、ワイバーンがF・ボールを4発出してくると厳しい。



ワイバーンが来たらカーソルをM・ミサイルに合わせて…、



たたき落とす。ファイター系が安心して戦える場面をつくろう。

　多少話が前後するが、ハーピーへの追い打ちを最優先で行うキャラを決めておこう。ファイターが適任だが、いなければドワーフやシーフの戦士系ならOK。追い打ち係となったキャラはハンマーを様子をみながら使うといいだろう。

　また、ファイターを追い打ち係にした場合、ドワーフやシーフがいたのなら後方支援の形を取り、遠間からハンマーを投げるといい。多少まばらに投げるのがコツだ。一気に使い切らないほうが効果的だろう。



ほかのキャラは後方からハンマーでフォロー。攻撃魔法がないパーティーならなおさら重要。

　まあ、各キャラの役割はこんなところ。あとはマジックユーザーの魔法を使うタイミング次第。基本的には出し惜しみは一切ナシでいく。ファイター系が追い打ちを2回も入れたら使ってもいいだろう。早め早めの行動がダメージを受けないコツとも言える。

　エルフやシーフあたりのキャラは、マジックユーザーをシャドーエルフから守ってあげよう。マジックユーザーは防御力が低いだけでなく、上からの攻撃にも弱い。注意が必要だ。

　それぞれがきちんと役割をこなしていれば苦戦は考えられない。ただ、マジックユーザーがいないだけならまだしも、エルフもいないとなると相当厳しい。そのようなパーティーでは1人プレイの延長になってくる。

ダガーとオイルでエスケープ

　ここではハーピー戦で使わなかったダガーとオイルをすべて注ぎ込む。

　キャラの組み合わせやハーピー戦の方針で、ダガーを持っているキャラは何人か分からないが、問題はしっかりと順番を決めること。

　これは、それぞれのパーティーで決めてもらいたい。一般的には1Pから順番になったり、上手なプレイヤーから始めたりがいいだろう。

開幕から意志の疎通をしっかりとしよう

　最初からダガーを撃ち込むのはわかったと思うが、カーソルをしっかりと合わせないといけない。

　このとき、クレリックがいるからといってターニングアンデットをすぐに使わないこと。ダガーを投げる順番が決まっていても用意できていなければ意味がないからだ。



安易にスケルトンを排除せず、カーソルを合わせてから。

　さて、そのかんじんのカーソルだがダガーを持っているキャラはダガー、持っていないキャラはオイルに合わせておく。カーソルが合ったら一声かけてクレリックにターニングアンデットを使わせよう。

　クレリックがいないパーティーの場合は、スケルトンと戦いながらカーソルを合わせる。これで準備OKだ。

　ダガーの順番は決まっていると思うので、すべて撃ち尽くしたらファイター系が通常斬り→ダッシュ必殺技でダウンさせる。ドワーフがいるのなら豪快に対空必殺技で決めてもいいだろう。

　そして、テルアリンをダウンさせたら早速オイルハメを実行する。すでにメジャーになっているが紹介しておこう。

　まずダウンさせたテルアリンに追い打ちを入れずにオイル。このオイルが追い打ちになっている。ここでテルアリンはダウン状態のまま吹っ飛ぶので、寝ているところにオイル。これは燃えないが、剣で追い打ちすると燃えてくれるので再びオイルを置く。あとはこの繰り返しとなる。

　これを4人で行うと凄まじいまでの体力を奪うことができる。じつは最初に、ただダウンさせただけでオイルハメを行えばテルアリンはエスケープする。細かいことをいえばダガーとかを無理に使うことはないのだが…。

　テルアリンがエスケープする体力は4人パーティーで1ゲージ弱。あとは3人、2人と少しずつ減っていき1人プレイでは半ゲージとなる。

　オイルハメを失敗してヘーストをかけられてしまったら、H・パーソンや攻撃魔法で対抗する。まともに戦わず時間を稼いで、ヘーストが切れるのを待とう。



ダガーを決めた順番で撃ち込んでいく。そのまま連続技へ移行してダウンさせよう。

敵弾の多さにびびったら負けだぞ！

BATTLE GAREGGA

バトルガレッガ

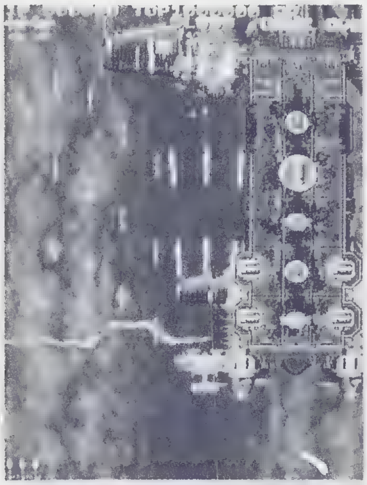
戦車がでてくるハッチはウェポンを使えば破壊できるぞ。

担当：KMT

使い勝手はいまいち？シャドーフォーメーション

さて、今回は6面の攻略をするわけだが、その前に恒例の隠しフォーメーションの紹介をしておこう。

今回紹介する隠しフォーメーションは、自機の動きをトレースするタイプのもので、条件は「ボーナスアイテムを5個逃してオプションアイテムを取る」だ。このフォーメーションは、はっきりいって使いづらい。理由は広範囲に攻撃ができなくなってしまうからだ。貴重な得点源であるボーナスアイテムを逃してまでこのフォーメーションにする価値はないだろう。また、ボーナスアイテムの回収しにくい6面以降は、意識しなくてもこのフォーメーションになってしまうことがある。そのときは、さっさともとに戻してしまおう。


条件がきびしいわりに使えない。

6面 BASE

この面は敵の基地ということもあり、今までとは比較にならないほど敵弾が多い。しかし、弾のスピードはそんなに速くないし、ほとんどの弾がちゃんと自機を狙ってくれるので、うまく誘導することによって意外に楽に避けられる。自機の動きが超重要になってくるぞ。

中型機ラッシュ地帯

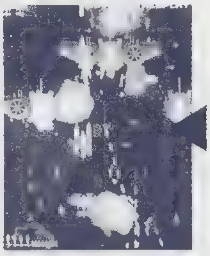
さて、ステージが始まるとさまざまなザコが出迎えてくれる。こいつらの撃ってくる弾をかわしながら、ちゃんと処理しよう。しばらくするとこの面の難所の一つの中型機ラッシュが始まる。

○2面ボス前に出てきた中型機×3

こいつらを相手にするときは、あらかじめ画面の右か左に寄っておき、前にいる2匹の砲身をはじから順番に撃っていこう（壊れるまで撃つ必要はない）。反対側の端までいったら、今度は各中型機の内側の砲身を狙う。しばらく撃っていると、いくつかの砲身が壊れる。そうしたら、前の2匹の内側の翼と後ろの奴の砲身に撃ちこむ。前の2匹は内側の翼を破壊しておけば、そのうち自壊するので、ほっといても大丈夫だ。破壊が遅れてザコが出てきてしまった場合はウエポンを使ったほうがいいだろう。

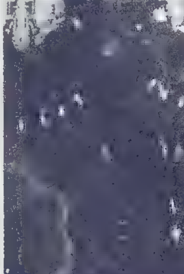

端の砲身から順番に撃っていこう。


反対側の端までいったら、また戻る。これを何回か繰り返す。


砲身がとれたら、この位置で撃ちこむ。外側の翼は無視しよう。

○2面開始時に出てきた中型機×3

中型機ラッシュの中でも特にキツイのがここだ。ここで重要なのは、ちゃんと中型機の中心を撃つことと、1機ずつ破壊していくということだ。まず、右と左のどちらでもいいから破壊しにいく（ちゃんと中心を狙うこと！）。破壊したのを確認したら、急いで反対側のやつを撃ちにいく。このときは、中型機が近いので慎重に弾をよけよう。こいつを破壊したらあとは中央の中型機を破壊すればOK！慣れてしまえば、そんなに苦戦しないと思うが、ここはウエポンを使って安定してしまうのがいいかもしれない。


中心をしっかり狙うこと。破壊したのを確認したら次の奴へ。

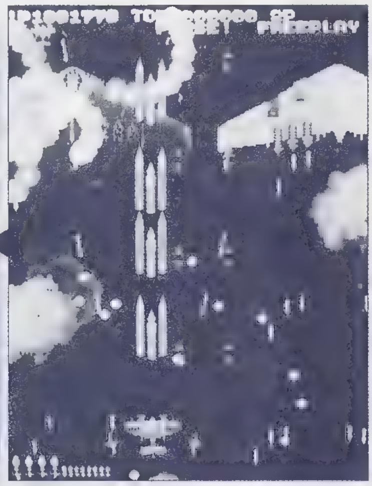

ここは結構つらい。慎重によけよう。

○4面に出てきたステルス（?）×2

ここは基本的に4面と同じだ。左右のステルスの弾の間に入り、そこで3WAYの弾をよけながら撃ちこもう。初めはザコの弾も混ざってキツイかもしれないが、基本的にステルスの真下に向かって撃つ弾のそばに寄っておき、よけるスペースを作っておけば大丈夫だ。

○1面に出てきた中型機×2


弾がとんできたら、ちょっと右によける。これを繰り返そう。


このへんで敵の弾を待ち…、

こいつらで中型機ラッシュは終わりなのだが、ここは楽だ。左のほうから順番に破壊していけば特に問題はないはず。

この中型機ラッシュのところで最も気を付けなくてはならないのが、オプションアイテムを間違って取らされないことだ。特にステルス×2のところは気を付けよう。

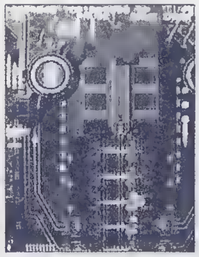
基地入り口

中型機ラッシュを抜け、しばらくザコ敵が出てきた後、いよいよ基地入り口となる。ここは主砲台を壊すか一定時間スクロールが止まる。主砲台を壊さずにスクロールが再開すると、非道い目に遭うので必ず破壊しよう。

まずここに着いたら画面中央で画面内のザコをすべて処理しよう。ザコを処理した後画面左端（右端でも可）へ移動する。移動が完了したあたりに、最前列の砲台が弾を撃ってくるので、奥の砲台が撃ってくるロケット弾を画面端に向かって撃たせておく。ロケット弾が飛んできたのを確認したら、ちょっと右に移動し、前の砲台の弾の間に入ってよける（できるだけ左側の間に）。あとは、弾を見ながらレバーを右にコンコンといれて反対側の端までいこう。レバーを大きく入れすぎると、画面中央を横ぎるときに、主砲台の赤い弾に道をふさがれてしまうので気をつけよう。

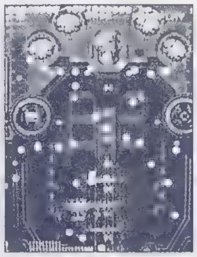
反対側の端までいったら、ウェポンを使おう。これで前2つの砲台を壊すことができる（できないときもある）。この後も敵の弾は多いので、よける自信のない人はもう1発ウェポンを使ってしまおう。ここの弾をよけるコツは、画面中央あたりに砲台の弾を誘導しておき、主砲台が弾を撃ってきたら画面端へと移動しながら弾をよけるといったところだ。主砲台の弾は撃ち方が決まっているので、覚えてしまえば結構よけられるぞ。

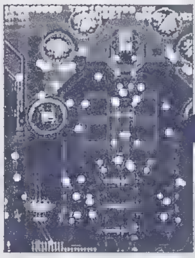
もしも、ウエポンを使う前や使ってる最中にやられてしまったら、復活時の無敵を利用して主砲台の上に重なってしまおう。前2つの砲台と奥の4つの砲台の砲身が壊れていれば安地だ。重なってるときにオプションをうまく使ってまわりの砲台を破壊しよう。破壊したら正面に戻り、主砲台を破壊すればOKだ。

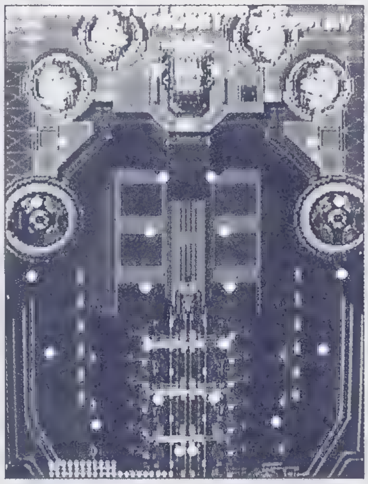

まずこの位置で待ちかまえ…、


白い弾とロケット弾を一緒にかわしながら、右側へ移動する。


右側までいったらウエポンを使う。

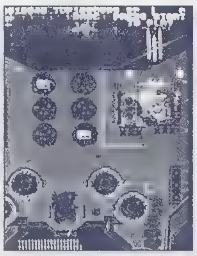

このへんに周りの弾を撃たせておき…、


外側へとよけていく。そんなに難しくはない。


一応、安地だ。周りの砲台を壊したら、正面にまわりこもう。

基地入り口直後

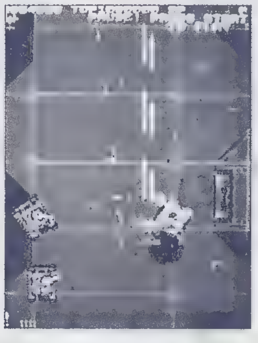
まず画面の右上に4面で出現した、ウェポン大を出す戦車が横たわっている。こいつは下のキャタピラ（自分から見て）を破壊し、ザコの撃ってくる弾に注意しつつ上のキャタピラに重なりにいく。キャタピラを破壊したら戦車本体に撃ちこむ。これでウェポン大を手に入れることができるぞ。この動作が遅れると、この後に出てくる8輪戦車×2とウェポン大供給戦車の弾に押されてしまうので注意しよう。


上のキャタピラはこんな感じで撃ちこむ。

8輪戦車×2とウエポン大供給戦車のところは、ウエポンを使いながら戦車に撃ちこむといいだろう。できるだけここでもウエポン大を入手しておこう。コツとしては、画面端で8輪車に撃ちこみ、少しずつ反対側の端へ移動していく。中央の戦車のところでは、意識してキャタピラに撃ちこみ、本体にはなるべくダメージを与えないようにする。反対側の8輪車のところまでいったらウェポンを使う。こんな感じにやれば、うまくいくだろう。

この後のハッチから戦車が出てくるところは、片側のハッチから出てくる戦車に重なりながら処理しよう。比較的右側からくる戦車に重なると楽だろう。


ここはウェポンを使って安定したほうがいい。


こんな感じに戦車の弾を封じる。

戦車ラッシュその1

ここで気を付けたいのが弾を連射してくる戦車だ。ここではこいつらを最優先で破壊しよう。またザコ（空中物）も画面下にくるまでに必ず破壊しよう。

まず、画面中央あたりの道に連射戦車がいるので、なるべく画面中央でねばってこい


この位置でねばって撃ちこむ。


次にこの位置で連射戦車を待ちかまえる。

つらを破壊しよう。ちょっと進むと連射戦車が画面の右から出てくる場所があるので、ここは出てくる場所で待ちかまえて破壊しよう。このときにザコを撃つのを忘れないようにしよう。

レーザー砲台

先ほどの場所のすぐあとにこのレーザー砲台が出てくる。この砲台は自機の位置に狙いを定めてくるので、砲台が狙いを定めるまで自機を大きく動かさないようにして、砲台の狙いを固定させる。固定させたら素早く横に移動し、そのまま上に移動して砲台に重なって撃ちこもう。砲台を破壊するとオプションアイテムが出るので取らないように気を付けよう。

ハッチから小型戦車が出てくる場所は、ハッチの付近で撃っていれば弾は撃たれない。


レーザー砲台の狙いを固定させておき…


横にスッとかわし、そのまま砲台に重なりにいく。

レーザー砲台の狙いが固定されるまでウエポンを回収しておこう。レーザー砲台が固定されたらさっきと同じように処理しよう。たまにハッチの上の破壊可能な場所（壊すとウエポン小を出す）から弾がとんでくるときがあるので注意しよう。

2つ目のレーザー砲台を破壊したあとは、ハッチから出てくる小型戦車を撃ちにいかずレーザー砲台のあった位置でこのあとに出てくる8輪戦車にそなえよう。8輪戦車が出てきたら、8輪戦車の動きに合わせて撃ちこもう。本来ここは8輪戦車が2台出てくるのだが、ハッチから出てくる小型戦車を放っておくと、処理落ちして2台目が出てこなくなる。もし出てきてしまっても、1台目と同じように撃ちこめばOKだ。

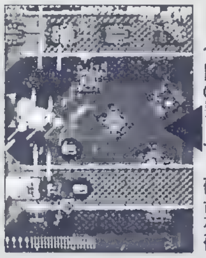

この位置で8輪車の出現を待とう。

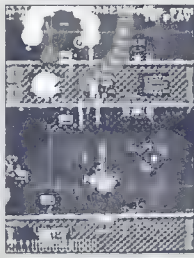
戦車ラッシュその2＋レーザー砲台

ここでウエポンに余裕がある場合（4個以上）は、ウエポンを使って戦車の出てくるハッチを破壊してしまおう。ない場合はまず白い弾を撃ってくる戦車が出てくるところ付近でねばり、この戦車を破壊する（砲台だけ破壊すればいい）。ある程度破壊したら弾に注意しつつ画面右へ移動する。このときに上の道を通ってくるミサイル弾を撃ってくる戦車（以下ミサイル戦車）の砲台を破壊しておこう。画面右へいったらミサイル戦車をできるだけ破壊する（砲台だけでいい）。しばらくしてレーザー砲台が出てきて狙いを固定したら、左→上と動いてレーザー砲台に重なりにいこう。レーザー砲台に重なっているときも、下から戦車の弾がとんでくるので油断しないようにしよう。

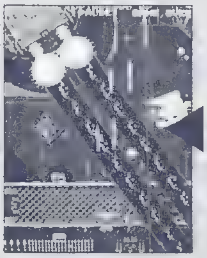
2つ目のレーザー砲台を破壊したら画面の右上で待機しておこう（左にあるハッチは放っておく）。弾がとんできたらちょっとずつ下へよけ、一番下までいったら右へ移動していく。途中で中型戦車が2〜3台出てくるのだが、処理落ちして2台しか出てこない場合が多い。もし3台出てきたら、できるだけねばってからウエポンを使おう。

画面右端へ移動しおわる頃には、ザコの弾がとんでくるので、ちょっと上にひきつけてスキマを作って画面中央に戻ろう。戻れそうにない場合はウエポンを使ってしまおう。このときに、画面内にあるハッチをできるだけ破壊しておこう。


まずこの付近で撃ちこみ…、


敵弾に注意しつつ右へ移動していく。


この位置でミサイル戦車を撃ちこみ…、


レーザー砲台が狙いを固定したら、再び左へ移動する。

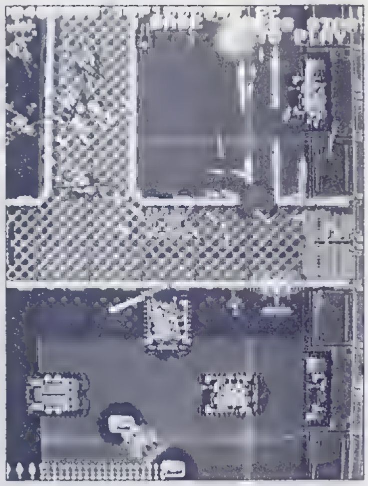
戦車ラッシュその3

ここの戦車ラッシュ地帯は、戦車の出てくるハッチが4つあり、このうちのいくつかをウエポンで壊すと楽になる。

特に画面右側の2つは連射戦車が出てくるので、必ず破壊しておこう。逆に壊す必要がないのが左側の2つだ。左下のほうはミサイル戦車が出てくるのだが、放っておいても特に問題はない。左上はウ


この位置から…、


ちょっとずつ左へ移動していく。


右側のハッチを壊しておくと楽になる。

エポンを補給するためにも、とっておいたほうがいい。

右側のハッチを破壊したら白い弾をばらまく戦車の弾に気を付けながら、画面内の戦車を破壊しつつ、ウェポンを回収しよう。

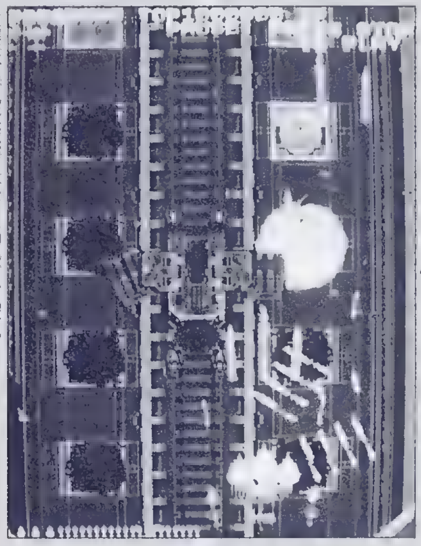
戦車ラッシュを抜けると、画面の左右に戦車が並んでいる場合となる。ここはどちらか一方の戦車のみを相手にすればいいだろう。ちなみに、右側にはただの弾×2を撃つ戦車、左側にはミサイル戦車が並んでいる。個人的には、ミサイル戦車を相手にするほうが楽な気がする。ここを抜ければ、いよいよボスとの戦いだ。

6面ボス DT-38A JUNKEY MONKEY

このボスの攻撃方法は、計4段階に分かれている。どの段階の攻撃も結構きびしいがよけられないほどでもないので、できるだけウエポンを使わずに倒したい。ただし、ウエポンに余裕がある（4個以上）場合は使ってもいいだろう。それでは各段階ごとに説明していこう。

第1段階

第1段階の攻撃方法は4連ミサイル砲台×2と2連砲台の2種類だけだ。このときはボス本体は無敵なので撃ちこんでも意味がない。左右の2連砲台を破壊することに集中しよう。4連ミサイル×2は、たまにタイミングがずれてとんでくるときもあるが、撃ってくるタイミングを覚え、右→中央→左といった感じによけるといいぞ。本体が移動しおわり、スクロールが止まると第2段階となる。


4連ミサイルは左右に大きく動いてかわす。

第2段階

この段階は、本体からの5方向弾＋小砲台×4の弾と、まわりの砲台からの弾が主な攻撃方法だ。この段階で気を付けたいのが周りの砲台を壊す度に、本体からの5方向弾の間隔が短くなるということだ。ではどうすればいいかというと、一番右側に並んでいる砲台を壊さず、画面内にうつらないように本体に撃ちこめばいいのである。具体的な方法を紹介するので、参考にしてくれ。

①一番左に並んでいる砲台を破壊する。

②本体の左に並んでいる砲台を破壊する。

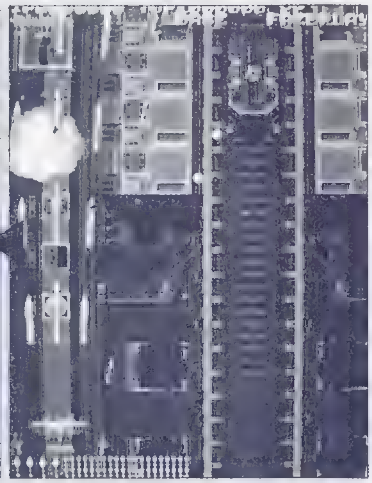
③本体の右に並んでいる砲台を破壊する。

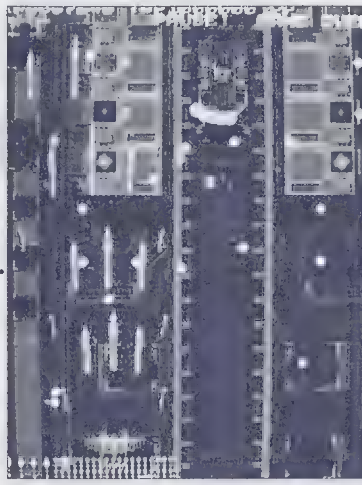
④ボス本体よりちょっと左の位置に戻って撃ちこむ。

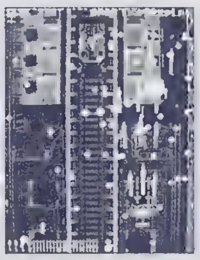
①と②のときは、すべての砲台を破壊するまで撃ちこむ必要はなく、砲台が並んでるラインで、2〜3秒ぐらい撃ちこんだら次の位置へ移動しよう。フォーメーションはワイド（隠しじゃないほう）にしておこう。

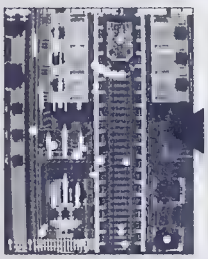
③のときは、フォーメーションを前方集中にして撃ちこむ。ここは敵弾が多いので、あまりねばらないほうがいい。1秒ぐらい撃ちこんだら、フォーメーションをワイドにして、慎重に画面左へ移動しよう。画面左へいったら、弾がある程度おさまるのを待ってからボス本体の正面に移動しよう。

第2段階は敵の弾の量が多いので、ウエポンを使いたくなってしまうが、意外によけられるぞ。ウエポンを使う場合は、画面の左で使い、右の砲台を破壊しないようにしよう。


まずこのラインで撃ちこみ…


次にここで撃つ。


本体の右側の砲台に撃ちこみ、このあと慎重に左へ移動する。


左へ移動したら、弾がおさまるのを待って、ボス正面へ移動。

第3段階

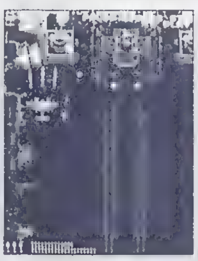
このボスでもっともツライのがこの段階だろう。

主な攻撃は、本体かららせん状に弾を連射（右回り→左回り→左回り…）。方向が変わるときに16分の1の確率で5方向弾×6がくるときもある。このほかに、4連ミサイル砲台などからの攻撃もある。

らせん状の弾は大きく外側をよけるという方法がとれるのだが、たまにくる5方向弾×6に対処しづらく、誘導をミスるとおいつめられるのであまりお薦めできない。

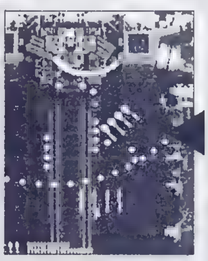
そういうわけで、ここでは「正面でよける法」を紹介しよう。

①画面左上あたりでらせん状弾を待ちかまえる。このとき左上にある砲台を破壊しておこう。らせん状弾がとんできたら右下へと動き、弾の外側をよけよう。


このへんでらせん状弾を待ち、弾がとんできたら右下へかわす。

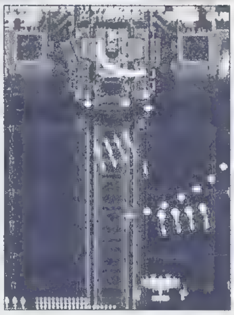
②画面中央あたりで、らせん状弾を待ち、弾がとんでき


本体よりちょい左でらせん状弾を待ち…


弾がとんできたら、一気に右上に動いてかわす。

たら画面右上へと移動してよける。右上の砲台もしっかり破壊する。

　これで下準備は完了。あとはうまくロケット弾を誘導して、らせん状弾の弾の間をボス本体の右or左のラインあたりでよけよう。ボス本体が真下に撃ってくる弾の間に入らないようにしよう（この砲台は破壊できる）。ウエポンを使って、破壊できる砲台をつぶしておくと、かなり楽によけられるだろう。



4連ミサイルをこのあたりに撃たせておき…



らせん状弾がとんできたら左へ移動してかわす。

　5方向弾×6がくるときは、「ジャキーン」という音がする。聞きもらさないようにしよう。5方向弾×6は正面が安地なので、ここでよけるようにしよう。ただ、最初からここにいると、4連ミサイルがとんできて逃げ場を失ってしまう。弾がとんでくる直前までボス正面よりちょっと右か左にポジションをとり、ミサイルが正面にこないようにしよう。



5方向弾×6がくるまで4連ミサイルも誘導しておく。



とんできたら、あわてず正面でよける。

　らせん状の弾の間をよけることは、そんなに難しいことではない。難しく考えすぎず、軽い気持ちでよけよう。

第4段階

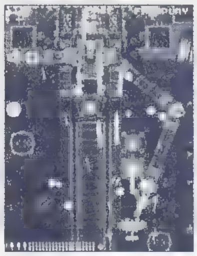


　このボスの最終段階は、本体からのばらまき弾と本体下部から現れる砲台からの攻撃だ。砲台は本体にはえてる腕によって、あちこちに設置される。ちなみに腕には判定がないので、触っても大丈夫だ。はっきりいってこの段階は第1段階なみに楽だ。基本的に正面で撃っていればOKだ。ばらまき弾は、高速でとんでくる小さい弾に気を付ければ特に問題ない。



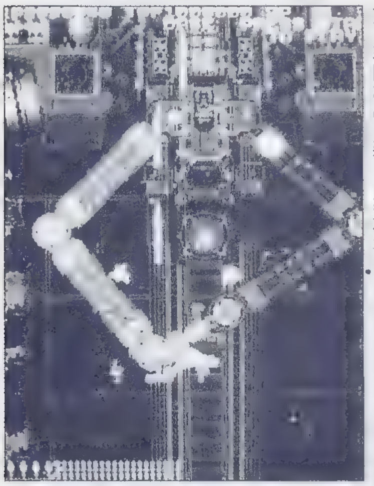
なるべく正面で撃ちこむ。

　むしろ問題なのは小型砲台で、腕につかまれて設置されたら、すぐに破壊しにいこう。腕は壊しても再生するので、相手にするだけ無駄。砲台をつかんでるとき以外は無視しよう。

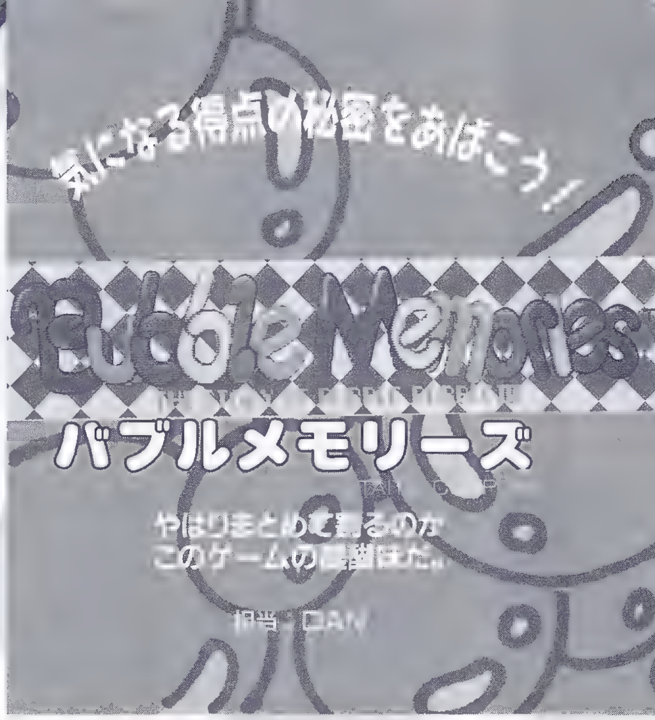


小型砲台はすぐに破壊しにいくこと。

　6ボスは各段階とも耐久力はそんなにない（第1段階以外）ので、よけ中心よりも正面きって戦ったほうが楽だぞ（特に第3段階）。



腕は重なってもOKだ。

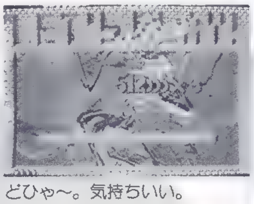


バブメモ高得点の道

これはバブルボブルシリーズに共通していえることだが、まとめ割りについて誤解している人も多いと思う。

普通にアワに敵を入れて割ると1000点になる。2つまとめ割りすると2000点の表示がでるが、この2000点はボーナス点で、実際には1000点＋1000点＋2000点で合計4000点入っているのだ。この場合にアワ&でかアワだと、1000×3＋1000×3＋2000×3で1万2000点だ。

では最高でどれくらい取れるかというと敵が10匹いた場合だが、(1000×3)×10匹＋51万2000×3＝156万6000点！なんと1面で150万も取れてしまう。これでエネミーフード（バナナ～キウイ）を集めれば156万6000＋4万5500で161万1500点！これはでかいぞ。ホーリーの10万＋αなんて目じゃないのだ。


どひゃ～。気持ちいい。

というわけで敵の数によってはアイテムよりもまとめ割りのほうがだんぜんお得なので積極的に狙っていこう。

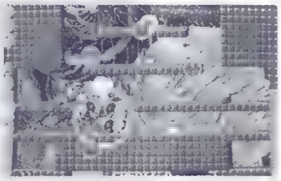
ちなみにスコアリングは表を参考にしてくれ。

またエネミーフードについては、ザコとでかザコが複合した場合のエネミーフードは割れた順番によって出るのででかザコのアワが最後に割れれば高得点のエネミーフードがでるわけだ。

さて11面からの攻略いってみようか。

11面

この面の敵はまいた6匹だ。

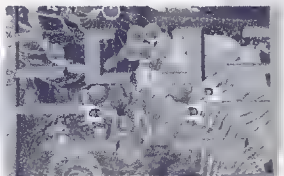

吸い込み警報発令。

一段上がって写真の位置で、でかアワをはけば上にいるまいたを巻き込めるので容易に2倍まとめ割りができる。

またこの面ではタイムストップが出る可能性が高いので、アイテムの出現を待ってタイムストップの時計がでたら、上に上がって1つずつアワに入れ、でかアワにくるんで3倍いただきだ。


タイムストップがあれば楽勝。

12面


待ちぶせだ。ハイ順番順番。

写真の位置で待って、まいた、ぜんちゃんを次々とアワに入れよう。そして中央に集まったところをでかアワでくるむのだけど、ピンクキャンディーを持ってないとほかのアワが邪魔でなかなか難しい。自信のないときは最初からでかアワに入れて2倍で妥協するのもいいかも。

13面

この面はまいた6匹を下で待ちかまえて次々とアワに入れ、中段あたりに集まったら壁ごしにでかアワでくるんでしまおう。一発で入らなかったら反対側にまわってもう一発。レインボーバブルで倒してもいいけど、やっぱりまとめ割りのほうがだんぜんお得だよね。


この面もピンクキャンディーがあれば楽なんだけど。

14面

角のはえたお化けにょろぴーが10匹、高得点のチャンスだ。まず左側からジャンプして1匹アワに入れ、さらにもう1回ジャンプしてもう1匹入れる。中央がすいたら1段上がって、左側の壁に当たって戻ってくる敵を3～4匹アワに入れる。一度右から降りて、中央から上がり、左の1


ここで2匹アワに入れる。

○スコアリングとフードの出現条件

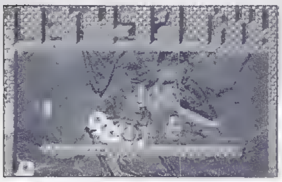
通常のアワの上でジャンプ	10	デカアワの上でジャンプ	30	特殊アワの上でジャンプ(デカアワ)	10(30)
通常のアワを割る	10	デカアワを割る	30	特殊アワを割る(デカアワ)	10(30)
通常のアワに1匹入れて倒す	1000	デカアワに1匹入れて倒す	2000	通常アワに入れてデカアワに入れて1匹倒す	3000
通常のアワで2連鎖ボーナス	2000	デカアワそのまま2まとめボーナス	4000	通常アワに入れてデカアワ2まとめボーナス	6000
通常のアワで3連鎖ボーナス	4000	デカアワそのまま3まとめボーナス	8000	通常アワに入れてデカアワ3まとめボーナス	12000
通常のアワで4連鎖ボーナス	8000	デカアワそのまま4まとめボーナス	16000	通常アワに入れてデカアワ4まとめボーナス	24000
通常のアワで5連鎖ボーナス	16000	デカアワそのまま5まとめボーナス	32000	通常アワに入れてデカアワ5まとめボーナス	48000
通常のアワで6連鎖ボーナス	32000	デカアワそのまま6まとめボーナス	64000	通常アワに入れてデカアワ6まとめボーナス	96000
通常のアワで7連鎖ボーナス	64000	デカアワそのまま7まとめボーナス	128000	通常アワに入れてデカアワ7まとめボーナス	192000
通常のアワで8連鎖ボーナス	128000	デカアワそのまま8まとめボーナス	256000	通常アワに入れてデカアワ8まとめボーナス	384000
通常のアワで9連鎖ボーナス	256000	デカアワそのまま9まとめボーナス	512000	通常アワに入れてデカアワ9まとめボーナス	768000
通常のアワで10連鎖ボーナス	512000	デカアワそのまま10まとめボーナス	1024000	通常アワに入れてデカアワ10まとめボーナス	1536000
スターティアラで敵を倒す(1匹につき)	2500	ムーンティアラで敵を倒す(1匹につき)	1000	チャックンハートで敵を倒す(1匹につき)	1000
クロスオブウォーターで敵を倒す(1匹につき)	1000	クロスオブサンダーで敵を倒す(1匹につき)	5000	クロスオブファイヤーで敵を倒す(1匹につき)	1000
クロスオブレインボーで敵を倒す(1匹につき)	1000	クロスオブウインドで敵を倒す(1匹につき)	1000	クロスオブメロディーで敵を倒す(1匹につき)	1000
ブックオブデスで敵を倒す(1匹につき)	1000	ダイナマイトで敵を倒す(1匹につき)	1000	魔法のネックレスで敵を倒す(1匹につき)	2000
すべての特殊アワ(ファイヤー～メロディー)で敵を倒す(1匹につき)	1000	デカファイヤーバブルで敵を倒す(1匹につき)	4000	デカサンダーバブルで敵を倒す(1匹につき)	2000
デカウォーターバブルで敵を倒す(1匹につき)	2000	デカレインボーバブルで敵を倒す(1匹につき)	3000	デカウインドバブルで敵を倒す(1匹につき)	3000
デカメロディーバブルで敵を倒す(1匹につき)	1000	各面ボスを倒す(アワを割る)	ボスによる	アイテムやフードを取ったとき	別表参照
ボーナス面でパーフェクトを取る	100000	ボーナス面でパーフェクト時に負けた人(2P時)	5000		

・「T」：タイマーフード(○の中の数字は、フード番号です)

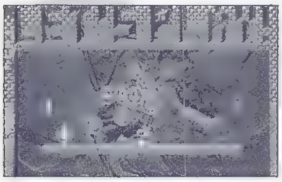
すかるを出した時	①～⑩をランダムで決定。次の面で出現する
HURRY UPを出した時	⑪～⑱㉓㉖をランダムで決定。次の面で出現する
通常クリア(1P時)	クリアのタイムにより㉗(SLOW)～(54)(FAST)㉑をランダムで決定
通常クリア(2P時)	クリアのタイムにより㉗(SLOW)～(64)(FAST)㉑をランダムで決定

・「E」：エネミーフード(アワに入った敵をやっつけた時)

1匹のみ(デカアワも)	㉖	デカザコ1匹のみ	(99)
2匹まとめ殺し	㉖+⑯	デカザコ2匹まとめ殺し	(99)+(100)
3匹まとめ殺し	㉖+⑯+⑰	デカザコ3匹まとめ殺し	(99)+(100)+(101)
4匹まとめ殺し	㉖+⑯+⑰+⑱	デカザコ4匹まとめ殺し	(99)+(100)+(101)+(102)
5匹まとめ殺し	㉖+⑯+⑰+⑱+⑲	デカザコ5匹まとめ殺し	(99)+(100)+(101)+(102)+(103)
6匹まとめ殺し	㉖+⑯+⑰+⑱+⑲+⑳	デカザコ6匹まとめ殺し	(99)+(100)+(101)+(102)+(103)+(104)
7匹まとめ殺し	㉖+⑯+⑰+⑱+⑲+⑳+㉑	デカザコ7匹まとめ殺し	(99)+(100)+(101)+(102)+(103)+(104)+(105)
8匹まとめ殺し	㉖+⑯+⑰+⑱+⑲+⑳+㉑+㉒	デカザコ8匹まとめ殺し	(99)+(100)+(101)+(102)+(103)+(104)+(105)+(106)
9匹まとめ殺し	㉖+⑯+⑰+⑱+⑲+⑳+㉑+㉒+㉓	デカザコ9匹まとめ殺し	(99)+(100)+(101)+(102)+(103)+(104)+(105)+(106)+(107)
10匹まとめ殺し	㉖+⑯+⑰+⑱+⑲+⑳+㉑+㉒+㉓+㉔	デカザコ10匹まとめ殺し	(99)+(100)+(101)+(102)+(103)+(104)+(105)+(106)+(107)+(108)



連射がなかったら2匹ぐらいにしとく。

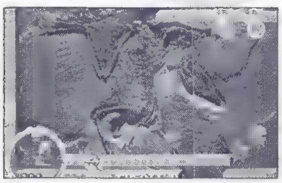


アワの寿命は長めなのでおちついて。

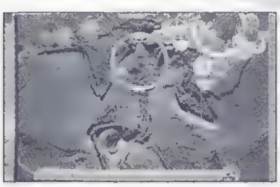
匹をアワに入れ、残りの2～3匹は右から左へいくときにアワにする。あとはでかアワにくるんで5・1・2×3いただきだ。

15面

まず、写真の位置でもんすた2号(紫色)2匹をでかアワでくるみ、もんすた1号(緑)が右でかたまったら上がって1号をでかアワに入れる。残りの2号もでかアワに入れ右上でかたまったところをまとめ割りする。アワの寿命が比較的短いので、すべてつながらなくても割ってしまおう。右上で敵が復活するとやっかいなことになるぞ。



2匹をくるむ。逃すとやっかいだ。



こんなことにならないように。

No.	フード	T	E	R	B
1	ピーマン(0)	10		700	
2	ナス(1)	20		700	
3	ニンジン(2)	30		700	
4	タマネギ(3)	40		700	
5	赤カブ(4)	50		700	
6	白カブ(5)	60		700	
7	ダイコン(6)	70		700	
8	キュウリ(7)	80		700	
9	さやえんどう(8)	90		700	
10	キノコ(9)	100		700	
11	トウモロコシ	150		700	
12	目玉焼	200			
13	クリ	250			
14	カキ	300			
15	レモン	350			
16	ミカン	400	1000	700	
17	モモ	450	2000		
18	スイカ	600	3000	700	
19	ブドウ		4000	700	
20	パイナップル		5000		
21	リンゴ	850	6000		
22	チェリー		7000	700	
23	イチゴ	550	8000		
24	キウイ		9000		
25	メロン		10000		
26	バナナ	500	500		
27	チョコアイス	650		700	
28	(9) サイダーアイス	700		700	
29	イチゴかき氷	-750		700	
30	レモンかき氷	800		700	
31	メロンかき氷	900		700	
32	(8) ソフトクリーム	950		700	
33	(1) ダブルアイス	1000		700	
34	ドーナツ	1000		700	
35	(0) フライドポテト	1000		700	
36	(2) プリン	2000		700	
37	(3) ハンバーガー	2000		700	
38	(4) ショートケーキ	2000		700	
39	(5) チョコケーキ	3000	6000	700	
40	(6) エクレア	1000		700	
41	(7) フランクフルト	4000		700	
42	フライドチキン	3000			
43	カクテル	3000			
44	たい焼き	3000			
45	ホットドッグ	4000		700	
46	ホットケーキ	4000			
47	紫水晶	5000			
48	アメジスト(パープル)	5000			
49	チョウチョ	5000			
50	水晶	5000			
51	サファイア(ブルー)	6000			
52	アメジストネックレス	6000			
53	やり貝	6000		7000	
54	ルビー(レッド)	7000			
55	サファイアネックレス	7000			
56	ルビーネックレス	8000			
57	ラーメン	7000			
58	カレーライス	8000			
59	カッパークラウン(I)	8000			
60	カッパークラウン(II)	8000			
61	シルバークラウン(I)	9000			
62	シルバークラウン(II)	9000			
63	ゴールドクラウン(I)	10000			
64	ゴールドクラウン(II)	10000			
65	トマト			700	
66	板チョコ			700	
67	だんご			700	
68	ちゃっくん			700	
69	バブルン(旧)			700	
70	インベーダー			700	
71	ティキ			700	
72	シルバーホーク			700	
73	ひぽぽ			700	
74	エレベータアクションのてき			700	
75	トレミー			700	
76	ダミちゃん			700	
77	小夜ちゃん			700	
78	色鉛筆(青)			700	
79	音符(赤)			700	
80	花(オレンジ)				500
81	チューリップ(レッド)				500
82	クローバー(グリーン)				500
83	クレヨン(イエロー)				500
84	音符(ブルー)				500
85	ダイヤ(レッド)		5000	700	
86	ダイヤ(オレンジ)		6000	700	
87	ダイヤ(イエロー)		7000	700	
88	ダイヤ(グリーン)		8000	700	
89	ダイヤ(ブルー)		8000	700	
90	ダイヤ(インディゴ)		9000	700	
91	ダイヤ(パープル)		10000	700	
92	中ダイヤ(レッド)		10000	10000	
93	中ダイヤ(オレンジ)		10000	10000	
94	中ダイヤ(イエロー)		10000	10000	
95	中ダイヤ(グリーン)		20000	20000	
96	中ダイヤ(ブルー)		20000	20000	
97	中ダイヤ(インディゴ)		20000	20000	
98	中ダイヤ(パープル)		30000	30000	
99	ビッグピーマン		7000	7000	
100	ビッグナス		8000	7000	
101	ビッグニンジン		9000	7000	
102	ビッグタマネギ		10000	7000	
103	ビッグ赤カブ		20000	7000	
104	ビッグ白カブ		30000	7000	
105	ビッグダイコン		40000(10000)	7000	
106	ビッグキュウリ		50000(9000)	7000	
107	ビッグさやえんどう		60000(8000)	7000	
108	ビッグキノコ		70000(7000)	7000	
109	ビッグフライドポテト			7000	
110	ビッグダブルアイス			7000	
111	ビッグプリン			7000	
112	ビッグハンバーガー			7000	
113	ビッグショートケーキ			7000	
114	ビッグチョコケーキ			7000	
115	ビッグエクレア			7000	
116	ビッグフランクフルト			7000	
117	ビッグソフトクリーム			7000	
118	ビッグサイダーアイス			7000	
119	ビッグチェリー			7000	
120	ビッグイチゴかき氷			7000	
121	ビッグチョコアイス			7000	
122	ビッグトマト			7000	
123	ビッグトウモロコシ			7000	
124	ビッグ板チョコ			7000	
125	ビッグホットドッグ			7000	
126	ビッグだんご			7000	
127	ビッグミカン			7000	
128	ビッグスイカ			7000	
129	ビッグブドウ			7000	
130	ビッグちゃっくん			7000	
131	ビッグバブルン(旧)			7000	
132	ビッグインベーダー			7000	
133	ビッグティキ			7000	
134	ビッグシルバーホーク			7000	
135	ビッグひぽぽ			7000	
136	ビッグエレベータのてき			7000	
137	ビッグトレミー			7000	
138	ビッグダミちゃん			7000	
139	ビッグ小夜ちゃん			7000	
140	ビッグ色鉛筆(青)			7000	
141	ビッグ音符(赤)			7000	
142	ビッグダイヤ(レッド)			100000	
143	ビッグダイヤ(オレンジ)			100000	
144	ビッグダイヤ(イエロー)			100000	
145	ビッグダイヤ(グリーン)			100000	
146	ビッグダイヤ(ブルー)			100000	
147	ビッグダイヤ(インディゴ)			100000	
148	ビッグダイヤ(パープル)			100000	
149	スーパービッグミカン			20000	
150	スーパービッグスイカ			20000	
151	スーパービッグサイダーアイス			30000	
152	スーパービッグショートケーキ			10000	
153	スーパービッグブドウ			30000	
154	スーパービッグチョコケーキ			10000	
155	スーパービッグダイヤ(レッド)			200000	
156	スーパービッグダイヤ(オレンジ)			200000	
157	スーパービッグダイヤ(イエロー)			200000	
158	スーパービッグダイヤ(グリーン)			200000	
159	スーパービッグダイヤ(ブルー)			200000	
160	スーパービッグダイヤ(インディゴ)			200000	
161	スーパービッグダイヤ(パープル)			200000	

※フード内訳　T…タイマーフード　E…エネミーフード　R…ラウンドクリアフード　B…ボーナスフード

クリアすると無条件にラウンドクリアフードがふってくるので、アワをはいておこう。

16面

この面はけるちゃん5匹、シンフォニーに登場したけるべろりんの子供らしい。


2匹入れてけるちゃんが左の壁を上ったら上に行こう。

写真の位置からけるちゃん2匹をでかアワに入れる。1段上がって、左の1匹をでかアワに入れる。あとは中央の壁ごしに残り2匹を入れて1万6000×2を取ろう。

17面

こんぺいとうのこんちゃん登場。水中部分が初登場するが、プラクティスで説明したとおり、ジャンプで上昇だ。

まず、アワボタンを押しっぱなしのままジャンプボタンを連打して写真の位置で、でかアワを発射し、2匹をまきこみ、陸に上がってさらに1匹でかアワに入れ、さらに右からくるこんちゃん2匹をでかアワに入れて1万6000×2だ。残りの1匹は右下ではまるので、後でじっくり料理しよう。

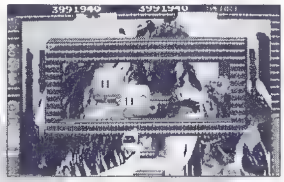

ジャンプの頂点でボタンを離せばOK。


2匹を入れる。右の1匹は無視。

18面

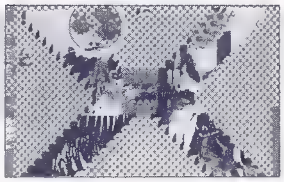
ちゃっくんの悪者、あっくんPOP登場。

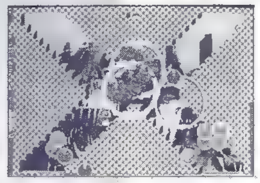
この面は降りてくるまいた2匹を処理したら、あとはメロディーバブルで中の敵をやっつけよう。


メロディーバブルを割りまくれ。

19面

けるちゃん8匹だ。最初からためておき、下に落ちて上から出てきたときに、左側のけるちゃん4匹をでかアワに入れ、中央から残りのけるちゃん4匹をでかアワでむかえ撃つ。128×2はいただきだ。

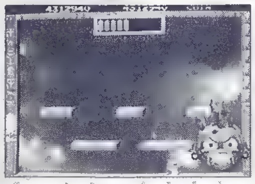

ここで4匹まとめて入れてしまおう。


残りをくるんでハイ出来上がり。

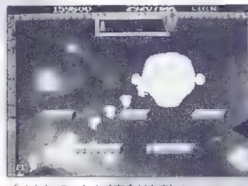
20面

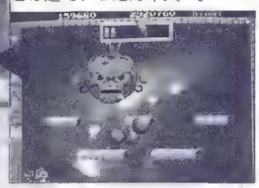
20面のルームガーダーはクリ岩（クリスタル岩山）が出てくる。こいつは基本的に中央上あたりを左右に往復運動をし、口からガンコ岩をはく。岩はプレイヤーを狙ってはかれる。真下にプレイヤーがいるとリアクションを起こし、下に落下する。

速攻でドラッグオブワウインドを取ったら写真のように、でかアワを3～4つはいて、割ったらすぐに左の壁にはりついて連射。岩をはかれたら一度中央によけて、クリ岩が右に向かったらまた左の壁にはりついて連射すれば倒せる。あとは点数合わせをしてボスを倒し、アワをはきまくろう。


体当たり攻撃もしかけてくるぞ。


でかアワで押し合いへし合い。


よけたらまた連射体勢へ。


この辺でいったん中央へ。

前回の訂正

アイテムについてバブルボブルシリーズに準じていると書きましたが、多少変更があったようです。ちなみにホーリーウォーターの出し方は、

①ウインドバブルを100個以上割る。
②レインボーバブルを100個以上または150個以上割る。
③メロディーバブルを100個以上または150個以上割る。

となってるよ。アイテムの出し方については次回すべてやるのでお楽しみに。

EXTENDバブルは3匹以上まとめ割りとなっていたが、次のように訂正します。

4匹→1個(2個)
5匹→1個(2個)
6匹→2個(3個)
7匹→2個(3個)
8匹→3個(4個)
9匹→4個(5個)
10匹→5個(6個)
※カッコ内は2P時

フード一覧表をのせておいたのでスコアリングテーブルと照らし合わせて見て下さい。

初心者の方にも、基板をすでにやっている方にも気に入ってもらえるよう、ミルキーウェイはガンバリます。

ハットトリックヒーロー'93	8,000
（試合も出来るが喧嘩も出来る♪）	
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！（ロム）	TEL
オペレーションサンダーボルト（P付）	45,000
ナイトストライカー（純正P付）	110,000
グリッドシーカー	35,000
バトルシャーク（自作P付）	15,000
W.G.P.（自作P付）	7,000
キャメルトライ（P付）	25,000
アルカノイド（P付）	10,000
メタルブラック	48,000
ダイノレックス	14,000
キックスタート	5,000
スペースインベーダーDX	12,000
リターンオブザインベーダーズ	13,000
レインボーアイランドEX	18,000
タイガーヘリ	8,000
究極タイガー	10,000
ハレーズコメット	15,000
インセクターX	4,000
大旋風	5,000
Dr.トッペル探検隊	8,000
グレートソードマン	15,000
アルペンスキー	45,000
スラップショット	15,000
パラメデス	4,000
チャイニーズヒーロー	3,000
シーファイターポセイドン	18,000
ジャングルキング	35,000
ジャングルキング（海外版）	28,000
イグジーザス	25,000
ナックルジョー	12,000
パニックロード（純正P付）	12,000
龍神	15,000
ダッシュ野郎	8,000
サンダーフォックス	8,000
ファニーマウス	18,000
ピット&ラン	5,000
キック&ラン（P無）	5,000
リングファイター	3,000
VSスマッシュ	4,000
40－0	5,000
女子バレー	2,000
鳴呼栄光の甲子園（サブ）	500
マージャンクエスト（サブ）	7,000
苦胃頭捕物帳（サブ）	700
クイズ地球防衛軍（サブ）	700
クイズ人生劇場	7,000
クイズ世界はSHOW byショーバイ!!	2,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
アイレム	
R-TYPE II	12,000
ガンフォース	7,000
アンダーカバーコップス	25,000
ボンバーマン	7,000

ボンバーマンワールド	35,000
クロスブレイズ	20,000
ジオストーム	25,000
エアデュエル	12,000
エアデュエル（？）	8,000
剣豪	9,000
トンマ	3,000
ギャロップ	7,000
イメージファイト	15,000
ぐっすんおよよ	7,000
ロードランナーII魔神の復活	18,000
スペランカー	16,000
ジッピーレース	12,000
ジッピーレース(海外版)	5,000
快傑ヤンチャ丸	5,000
四川省II	5,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	2,000
バンプレスト	
美少女戦士セーラームーン	45,000
超時空要塞マクロス	12,000
超時空要塞マクロスII	10,000
ウルトラマン倶楽部	4,000
ウルトラ警備隊	28,000
ゴジラ	10,000
日本物産	
テラクレスタ	8,000
テラフォース	8,000
東亜プラン	
達人王	15,000
ドギューン	12,000
スノーブラザーズ	9,000
バツグン	35,000
V・V	10,000
フィグゼイド	10,000
フーピー	4,000
ホラーストーリー	7,000
ゴークス	2,000
UPL	
オメガファイター	12,000
バンダイク	5,000
アクロバットミッション	6,000
忍者くん阿修羅の章	20,000
NOVA2001	20,000
テクノス	
シャドーフォース	15,000
熱血硬派くにお君	3,000
熱血高校ドッジボール部	3,000
レッスルフェスト	2,000
コンバットライブス	2,000
出世大相撲	12,000
ザ・ビッグプロレスリング	2,000
西遊降魔録	3,000
その他	
レディバグ	25,000
Mr.Do!	18,000

Mr.Do!（タイトー版）	18,000
Mr.Do!キャッスル	18,000
Mr.Do!vsユニコーン	25,000
豪血寺一族	5,000
ブレイゾン	4,000
戦国エース	20,000
ガンバード	30,000
ソニックウイングス	12,000
パイプドリーム	8,000
ブルーホーク	8,000
エアーウルフ	12,000
富士山バスター	12,000
ハイパーデュエル	18,000
キングオブボクサー	3,000
アンブッシュ	15,000
ブランディア	15,000
バスター	28,000
リバーパトロール（？）	45,000
ハットリス	3,000
スーパーバレーボール	2,000
爆烈ブレイカー	15,000
ビィラップボーイズ	15,000
バルバルークの伝説	7,000
スカッシュ	3,000
チャンピオンベースボール	5,000
ザ・ギネス	18,000
ドリフトアウト	6,000
クラックス	5,000
ターボフォース	5,000
プレイガール2	3,000
カベール	6,000
グランドクロス	3,000
ガルフストーム	8,000
マリオブラザーズ	23,000
ドンキーコング3	38,000
ファイヤートラップ	6,000
クレイジークライマー2	35,000
U.S.クラシック（P無）	5,000
パチフィーバー（P無）	5,000
五目ならべ	5,000
スーパーオセロ	5,000
牌砦	2,500
大牌砦	25,000
爆烈クラッシュレース	15,000
連珠貴族	8,000
上海	8,000
上海II	12,000
上海III	35,000
龍龍	5,000
干支物語	3,000
おいしいパズルはいりませんか?	3,000
IQブロック	2,000
ぽいっと！	3,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
クイズ激烈スクランブル	2,000

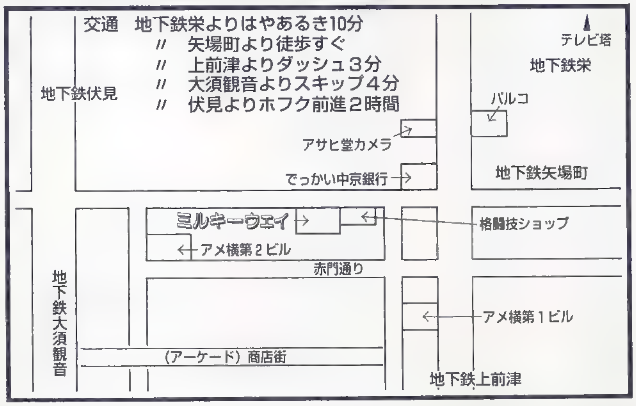
クイズTV合衆国Q&Q	2,000
MVS	
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	3,000
餓狼伝説スペシャル	1,000
龍虎の拳	1,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
サムライスピリッツ	1,000
サムスピ斬紅郎無双剣	10,000
ザ・キングオブファイターズ'94	5,000
痛快GAN GAN行進曲	2,000
ギャラクシーファイト	5,000
ぱにっくぼんばー	5,000
パルスター	10,000
戦国伝承2	1,500
フライングパワーディスク	5,000
得点王	1,500
ベースボールスターズ2	1,500
ザ・スーパースパイ	1,500
雀神伝説	8,000
ファイヤースープレックス	700
みなさんのおかげさまです	1,500
トップハンター	8,000
ビューポイント	8,000
フットボールフレンジー	1,500
ファイトフィーバー	12,000
パワースパイクII	2,000
ライディングヒーロー	1,500
サッカーブロール	1,500
バーニングファイト	1,500
オペレーションラグナロク	12,000
MV-4	20,000
MV-1（ステレオ）	18,000
MV-1F（ステレオ）	18,000
MV-1FZ（モノラル）	16,000
麻雀	
スーパーリアル麻雀	2,000
スーパーリアル麻雀PII	17,000
スーパーリアル麻雀PIII	24,000
スーパーリアル麻雀PIV	15,000
スーパーリアル麻雀PV	25,000
スーチーパイII（ロム）	12,000
セーラーウォーズ	17,000
スーパー㊙版	20,000
麻雀学園	5,000
麻雀禁じられた遊び	2,000
麻雀パチンコ物語	2,000
個人教授	2,000
麻雀革命	2,000
麻雀ファンクラブ	2,000
ねるとん牌鯨団	2,000
麻雀フライデー	2,000
とってもE雀	4,000

グッとE雀	4,000
制覇	2,000
麻雀大予言	2,000
マージャンギャル10連発	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
麻雀クリニック	8,000
麻雀カメラ小僧	8,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
麻雀夏物語	2,000
熱血麻雀宣言	2,000
麻雀プリンセスリーグ	5,000
リアル麻雀牌牌	1,500
お雀子クラブ	2,000
お雀子クラブ2番館	2,000
がんばれ珍さん大勝負	2,000
麻雀狂時代	2,000
家元	3,000
脱子ちゃん雀荘	3,000
麻雀わくわくキャッチャー	3,000
クイズ麻雀早くヤッてよ	2,000
麻雀コミック劇場	5,000
麻界雀	2,000
所さんのまーまーじゃん	2,000
おとなの麻雀	2,000
テレフォン麻雀	2,000
Mr.ジャン	12,000
麻雀ナイト	2,000
セカンドラブ	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀大霊界	2,000
スキャンダル麻雀	2,000
夜明けのカフェテラス	8,000
ギャルの開花	2,000
麻雀シャボン玉	2,000
ナイトギャル	2,000
クリスタルギャル2	2,000
麻雀ピープショウ	2,000
麻雀シスターズ	2,000
パステルギャル	2,000
雀豪レディ	2,000
スィートギャル	2,000
チャレンジマージャン	2,000
お嬢さん	2,000
雀豪	2,000
麻雀殺人事件	8,000
ジャントツスーパー	5,000
デブロマット	2,000
華仁義	8,000
笑いの華天使	8,000
華をやらねば	8,000
華折鶴	3,000
祇園花	5,000
花合わせ	2,000

基板・コントロールBOX買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

コントロールBOX全機種有り！
マージャンパネルも有り。

筐体・大型物取扱可！
中古はケースバイケースになります。まずはお電話ください。



アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
(本当か〜!?でもいっしょうけんめいやります)

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST-8　¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。

型番AV-5000　¥26,000　付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

* ＊AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* ＊別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
* ＊音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* ＊超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

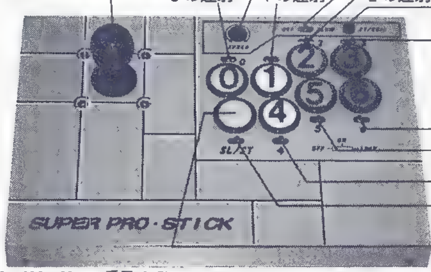
RGB21コード …………… ¥3,500
RGB15コード …………… ¥5,000
S端子コード …………… ¥2,500
VHFコード …………… ¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード……… ¥5,000
RGB15延長コード……… ¥5,000

究極のSUPER PRO-STICK!!

自由自在にSW設定。又、同時押しのSW設定できます。



寸法 320×220×30mm　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

* ＊スーパーファミコン用コード(型番SF)………… ¥4,000
* ＊ネオ用コード(型番N)………… ¥2,500
* ＊メガドライブ用コード(型番MD)………… ¥4,000
* ＊2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)…… ¥2,000
* ＊6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)…… ¥4,000
* ＊マスターシステム用コード(型番MM)………… ¥2,000
* ＊パソコン用コード(型番PP)………… ¥1,500
* ＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)………… ¥2,500
* ＊サターン用コード(型番ST)………… ¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

* ＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* ＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* ＊連射スピードを連続的に変えることができます。
* ＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★★★新製品★★★★★★★

プレイステーション用コード‥¥4,000
サターン用コード…………¥4,000

注意:Σ-8000専用です。以前のスティックには使用できません。

お申込方法

* ＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* ＊送料は全国一律600円です。
* ＊お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
* ＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
* ＊商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* ＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

* ●ネオジオ用………… ¥3,500
* ●コナミ用………… ¥3,500
* ●システムⅠ用………… ¥3,500
* ●システムⅡ用………… ¥4,000

注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293

シグマ電子通販部

TEL.0794(84)0476
営業時間　12～21時

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 EYE-NET情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。(下記参照)

アイレム
- イメージファイト 10K
- エアーデュエル 10K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- アールタイプ 10K
- ビジランテ・大工の源さん 各3K
- サンダーブラスター 10K
- ロードランナーI・IV 各28K
- ロードランナーII・III 各18K
- スペランカー 12K
- スパルタンX 8K

SNK
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板(FM音源)18K
- 業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHII・ゴーストパイロット各2K
- F.H,ダイナマイト・WHIIJE
- T・ガンガン行進曲・ガロウIII 3
- パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト 各3K
- 300円より 各種あります。

カプコン
- クイズ三国志・殿様の野望 各2K
- 1942 8K
- 1943 12K
- サイドアーム・虎への道 各10K
- ストリートファイター 20K
- SF-II ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- 天地を喰らう 38K
- キャプテンコマンド 15K
- キングofドラゴン 12K
- ウイロー 48K
- 戦場の狼 II 15K
- エリア 88 48K
- ヴァンパイアハンター 特価
- エイリアンVSプレデター特価
- SF ゼロ 特価
- CPII 各種 入特価

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 3K
- 達人 5K
- 達人王 15K

コナミ
- ヘクシオン 5K
- パンクショット 3K
- 新入社員とおる君 10K
- ストラテージX 25K
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 II 35K
- パロディウスだ 6K
- スーパー亀忍者(TMNT) 8K
- スクランブル 18K
- ファイナライザ・ブーヤン(c)各8K
- サーカスチャーリー 10K
- 出たなツインビー 10K
- ローラーゲームス 5K
- 極パロ、ツインビーヤッホー、対戦ぱずる王 ロムボード 各2K

ジャレコ
- E.D.F. 8K
- セイントドラゴン 10K
- 64番街 12K
- エクセリオン 5K
- プラスアルファ 35K

セガ
- 脱子ちゃん宿荘 H付 10K
- 時の戦士・ザクソン 各10K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 5K
- カルテット 2 16A 18K
- コラムス 4K
- コラムス2・タントアール 各3K
- テトリス 5K
- オーライル・タフターフ 各5K
- シャドーダンサー 8K
- テディボーイブルース 38K
- 青春スキャンダル 25K
- ピットフォールII 38K
- ハーニングライハル 15K
- スパイダーマン 15K
- バーチャファイター 15K (別電源+コンボ用ハーネス付)

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- クイックス 純正 18K
- ジャングルキング 28K
- 飛龍の拳 12K
- メイズオブフロット 5K
- 奇々怪界 10K
- ガルメデス 3K
- タイガーヘリ 5K
- ぺんぺろぺー 18K
- ハレーズコメット 12K
- ジョリージョガー 38K
- シーファイターポセイドン 28K
- ファイティングホーク 3K
- 功里金団 5K
- ハブルホブル 35K
- スラップファイト 5K
- ヒットジアイス 3K
- ドクタートッヘルの大冒険 5K
- マスターオブウエポン 8K
- 女三四郎 25K
- 究極タイガー 8K
- アラビアンマジック 18K
- ライトブリンガー 25K
- グリッドシーカー 22K
- レイフォース 45K
- リングレイジ 10K
- モータルコンハット 10K

F-2 マザーボード付
- ブリルラ 48K
- メタルブラック 38K
- ガンフロンティア 35K
- ミズハグ大冒険 10K
- キャメルトライ センサー付12K
- MJ-12・ダイノレックス各7K
- デッドコネクション 6K
- ドンドコドン・麻雀クエスト各7K
- ※ マザー不要の場合 -3K
- F2マザー 5K(大基板)

F2-SUB
- クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場 . ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート
- ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
- ダライアス外伝 18K
- バブルシンフォニー 5K
- クイズシアター 3K
- 奈博のクイズでヒューヒュー 3K

デコ
- 空手道 10K
- カルノフ 15K
- ロボコップ・デスブレイド 各8K
- ファイティングファンタジー10K
- ダークシール 12K
- ワンダープラネット 8K
- アクトフェンサー 10K
- クルードバスター 8K
- タンブルポップ 5K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- ドッチボール 2K

ニチブツ
- アームド エフ 8K
- テラクレスタ(FM音源版)10K
- ハイホー・ハイホーII 各1K
- 五目ならべ(連珠) 5K

UPL
- シュトラール 10K
- ムスタンク 10K
- ハンダイク 3K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 8K
- アクロハットミッション 3K
- ノハ2001 15K
- アトミックロボキット 8K

テクモ
- 忍者龍剣伝 5K
- スーパーピンボールアクショ 5K
- シルクワーム 5K
- タンクバスターズ 5K
- ジェミニウィンク 8K
- アルゴスの戦士 15K

ナムコ
- パックマニア 15K
- ロンパーズ 20K
- ブレイザー 20K
- メルヘンメイズ 25K
- 妖怪道中記 12K
- ワルキューレの伝説 38K
- リブルラブル 28K
- ギャプラス 28K
- ドラゴンバスター 38K
- コズモギャングザパズル 5K
- ドラゴンセイバー 35K
- ニューマンアスレティック 10K
- アサルトパネル、+ロム付 58K
- ゼビウス 18K
- ティクダグ(許諾アタリ製) 8K
- ラリーX許諾MIDWAY 15K
- ギャラガ 15K
- パックマン(c) 10K
- パックギャル 12K
- ドルアーガの塔 48K
- ギャラクシアン(c) PIII 10K

新品(箱入)
- スラップショット 5K
- 四川省 II 7K
- くっすんおよよ 7K
- 連珠貴族(五目並べ) 7K
- プレイガールII 5K
- ※1のロムキット 付
- アースジョーカー 7K
- ロンロン 10K

ユニバーサル
- Mr.Do!vsユニコーン12K
- Mr.Do!ワイルドライド15K
- ジャンピンクジャック 18K

その他
- サボテンボンバース 12K
- 五月陣戦 8K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- ボラックス・干支物語 各3K
- SDガンダム 2K
- スパイナルブレイカーズ 2K
- ブレイゾン・オーマイガー 各2K
- ドンキーコング 38K
- 〃 〃 Jr. 28K

その他
- ファイアーハート(c) 18K
- クレージコング 12K
- 戦場エース 18K
- レッド UFO 25K
- アグレス・サダリ 各5K

一級品・逸品
- シルハーランド 38K
- ペラちゃん 28K
- ハーディ 20K
- ボレンチ 28K
- Qハート 58K
- アップンダウン 68K
- スカイアーミー 58K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K アイドル麻雀放送局、ファンクラブ夏物語、個人教授、麻雀ファイテー、ビタミンC、大霊界、大予言、ねるとん牌紘団、各1K 麻雀学園、七次元の妖精、スーパーリアルP2、各2K トリプルウォーズ、コミック劇場、クラブ90、サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 3K スーチーパイ 8K、スーパーO禁版 15K、SリアルIII15K、SリアルIV10K、SリアルV20K

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス(3画面) EXT,ロム付 38K
- アフターバーナー II セガ (a) 15K
- ギャラクシーフォースII (a) 25K○
- ストライクファイター セガ (a) 28K○
- ウイニングラン91 ナムコ (a) 15K○
- ウイニングラン鈴鹿 ナムコ V21(a) 48K○
- スターブレード ナムコ V21(a) 48K○
- エアーコンバット ナムコ V21(a) 48K○
- ソルバルウ ナムコ V21(a) 48K
- ナイトストライカー タイトー 48K○
- ギャラクティックストーム 38K○
- スーパーモナコGP セガ (a) 12K
- ウォーリァブレード(〃) タイトー10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可 ○印

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意 ○印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K) 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%～8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取 COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。 SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

25インチカラーモニター発売中

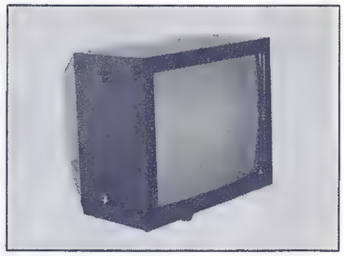
■仕様
- ◇スチール製キャビネット入り
- ◇ A ナナオ製 DUAL25F カラーモニター使用※フラットスクエアーブラウン管
  B TAXAN 25インチ、ブラックフェイス スクエアブラウン管 15.24KHz 自動切替
  A、Bいずれも画像等は同程度。おすきな方を選べます。
- ◇15KHz 24KHz切り換え可(水平周波数)
- ◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
- ◇入力 RGB21PIN,15PIN 2方式
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇各種調整が全て外部より可能(15KHz,24KHzの変換も可能)
- ◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇画面の斜め置きが可能(約65度)ゲームマシンの雰囲気が味わえます。

15周年記念価格 ¥68,000 (税、送料別)
(定価¥88,000 1年完全保証)

特典
M-25モニター+コンボAV Rタイプ=85,000円
(JAMMAハーネス、サービス基板付)

—— 分割払いも利用できます。——

M-25モニター	M-25コンボセット
12回払 初回 ¥6,576 以降 ¥6,400×11回	12回払 初回 ¥8,220 以降 ¥8,000×11回





驚異のシンクロ連射 新型SUPERコンボAV価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

MEMO
SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ,TV,ラジカセヘッドフォン接続可, 録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像, 余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子, VIDEO, RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用, ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ, ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P, 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置, コンティニューがとてもし易くなりました。



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ, 400ライン専用は不可)も使用できます,
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862, 863等も高画質でゲームがプレイできます,

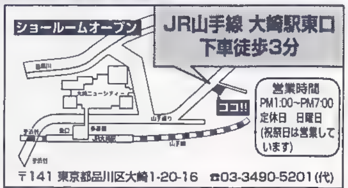
12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)…………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)…¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)…………¥33,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

ワイルド キャット

通信販売専門
中古基板SHOP

Wild Cat

Wild Cat 基板買い取ります!!

只今、Ｗｉｌｄ　ＣａｔはＯＰＥＮを前に基板の高額買取をしております。みなさん、不要になった基板がありましたら、連絡をお待ちしております。Ｔｅｌでの値段交渉、前向きにしてもらいます。ゲームセンターさんからもお待ちしております。



ビッキーズツアー'96 開催!!

前回のビッキーズツアー′95には、多くの人に参加していただき、誠に感謝しております（ビッキーズツアーとは、ノートを通じて全国の人たちを結ぶネットワークコミュニケーションシステムのことです。現在、イラスト投稿者の間で回覧しています）。
そこで、好評につき「ＢＴ′96」を開催します。参加したいという方は、①氏名②住所③年令④イラスト（withペンネーム）を「参加します」と書いて下記の住所宛にお願いします。締め切りは、６月30日当日分までで集計します。

イラストの投稿もお待ちしております。

機関紙発行予定

Wild CaTでは、基板情報、イラスト、トーク満載の機関紙「千の種」の発行を予定しています。自由参加で投稿はOK．内容は毎回変わります。イラスト送ってくれたり、基板を購入、売却してくれた方に無料で配布いたします。

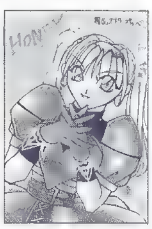
流れ星妙恵先生の イラスト占い Special

銀座で「ここは当たる」と大評判の占い師、流れ星妙恵先生がみんなのイラストを占ってくれるぞ。本名とＰ·Ｎ、血液型、生年月日を書いてイラストと一緒に「イラスト占い係」まで送ってね（写真付）。

木月様

1979年7月18日生まれ　A型

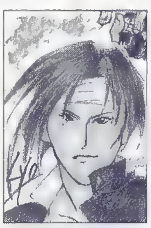
今年は精神的にスランプな状態が多そうですね。「病は気から」なので健康面に気をつけてね。
責任感が旺盛で、物事にひたむきに取り組む姿勢がありガンバリ屋さんですが、熱しやすく冷めやすい気分のムラがあり、せっかくのチャンスを逃すことも少なくありません。
イラストから、思いやりも人一倍ありますが、優しさの中にガンコな面も持っていますね。
周囲の評価を気にしすぎる傾向が強いため、少々、誤解されやすいので注意してね。淋しがりやなところがブルーの心色という感じで出ていますね。着実な大器晩成型です。
ラッキーカラーは赤・白。



鷹月様

1978年4月2日生まれ　A型

あなたの運気は今年から向上してきます。開放的で人づきあいも良い半面、プライドが高く勝ち気でエネルギッシュな方ですね。
イラストから、とてもしっかりした個性の持ち主で、自分は自分という芯の強さが感じられます。
あなたには人がマネできないような発想能力があります。「芸は身を助ける」一芸のすばらしい感性があり、意志の堅さが色に現れています。
あなたらしい個性が出せる仕事をすると大成しますよ！
ラッキーカラーは赤・黒。



塩ラーメン様

1978年7月8日生まれ　O型

昨年までは運気が悪かったけど、今年はバースデーを境に向上してきます。何ごとも真面目に深くのめり込んでできる半面、お人好し、優しさが人に合わせて流されやすく変化します。
イラストから、温和で面倒見の良い性格でいったん心を開いた相手には誠心誠意尽くします。
表現力、色使いもあなたらしい細かいところに気がつく人で、心の豊かさ、明るさ、おおらかな人柄が良く出ています。優柔不断で決断力に欠けるところがありますので、せっかくのチャンスを逃すこともありますので気をつけてね。
健康面は胃腸病に注意。
ラッキーカラーは黄色・オレンジ。



妙恵先生にはここで会える! 東京都中央区銀座6-9-11 佐野屋ビル前
TEL.030-519-3151 営業時間20:30〜 日曜·雨天はお休みです

参加作品大募集

君の手でひいきのゲーセンを勝利に導こう！
MAXIMUMのシステムは、各ゲーセンにつき

①技巧部門
②奇抜·発想部門
③ユニーク部門

の3枚1組で応募。
1回の試合でビッキーズ＋2店の計3チームでバトルロイヤルが行われます。
勝者には、次回再び参加できる権利と、誌上にてお店の宣伝（PR、勝者インタビュー）スペースが与えられます。
☆全国各地のゲーセン店長様、挑戦待ってます！
（MAXIMUM係へ）

ビッキーズの店内を飾る イラスト大募集!!

ビッキーズでは常時皆様からのイラストを募集中。どんどん送ってね。

- **店内を飾るハガキイラスト**
- **ノートを彩るルーズリーフイラスト**

（市販のB5判ホワイトルーズリーフを使ってね）

宛先
東京都中央区銀座8-15-8 ダイヤハイツ301前田方
各コーナー係まで

ゲームセンター
ビッキーズ
Bickyes

OPEN 10:00〜0:00 年中無休
TEL.03-3294-5444
〒101 東京都千代田区神田美土代町千代田21ビルB1



GAME CENTER BICKYES

イラスト職人MAXIMUMだ!

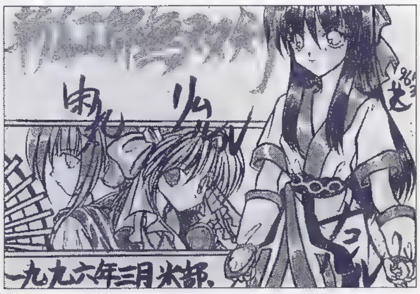
ゲームセンター・ビッキーズ

【エキシビジョンマッチ! 俺より上手い奴に会いに行く!】

ビッキーズイラストレーションズ

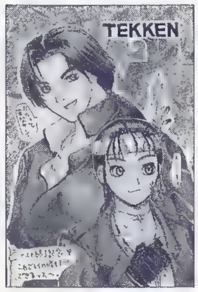
今回はイラスト対抗戦を一回お休みして、中村博文先生にBickesのイラストを評価してもらいました

〈氷部 げんず〉



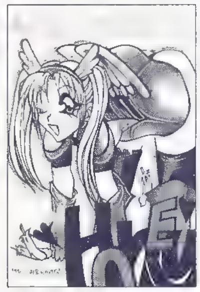
うむ。線のキレもいいし、キャラも生きている。今回の花マルはコレ!!

〈卯月 渉〉



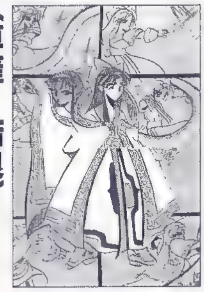
う…、ウマイ。今度は全身像が見たいな。

〈草薙 結良〉



色のセンスがオイラ好み。ホワイト使いも◎。

〈雷 雷花〉



プロポーションを研究すれば、さらに上達を。

〈緋山 直樹〉



ハガキに収まりきらない「元気」。いいね!

〈久美〉



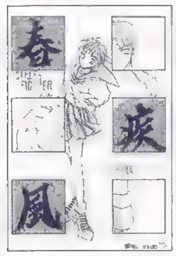
舞って…イマイチ脱がす必然性ないよな。

〈ひびきやゆういち〉



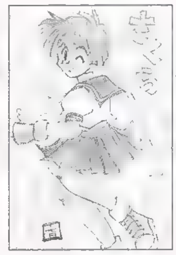
お…おシリのラインが…いい。たまらん…。

〈伊藤 純〉



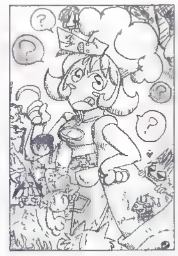
パッと目を引く清冽な鮮やかさがある。美しい。

〈大久 香奈子〉



こーゆー清らかな絵を見るとオ、オジサンは。

〈さんさん〉



何より線が個性的でよろしい。ピチピチだね。

中村博文先生コメント

マジに格闘ゲームキャラを描こうとすれば、避けて通れぬカラダの表現。でも、お肉描くのは楽しいぞう。こ、この腹直筋から上前腸骨棘にかけてのラインがイイ〜……とかね。

ビッキーズ大会のお知らせ

土曜日:ヴァンパイアハンター大会　3:30(2人1組)

日曜日:ストリートファイターZERO2大会　3:30(2人1組)

只今ビッキーズでは（土）、（日）にゲーム大会を行っております。優勝チームにはBickyesがお世話になっている中村博文さんのグッズやオリジナル時計をプレゼントしています。



©CAPCOM

いつもイラストを送ってくれる皆様へ

いつもBickyesにイラストを送ってくれてありがとう! Bickyesイラストボードも皆さんのおかげでここまで成長いたしました。皆さんの協力があるかぎりイラストボードは不滅です。これからもよろしくお願いします（最近お礼のお返事が遅れてごめんなさい）。





※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると切手料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル

株式会社 新声社
ゲーメストワールド編集部
ヒーローズアイランド係

住所	〒				
ふりがな 氏名		ペンネーム			
学年 職業		年齢		性別	
TEL		ギャルズアイランド3は購入しましたか？		はい いいえ	
アーケードゲーム中最も好きな男性キャラ					

6月29日消印有効

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
（6月30日号）

キリトリ線

（ふりがな）お名前	年齢（　　）歳 / 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
ゲーメストワールド行

キリトリ線

住所	〒				
ふりがな 氏名		ペンネーム			
学年 職業		年齢		性別	
TEL		本誌購入日			
本誌購入店					

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

貴方のゲーム中でのヒーローについて、熱い想い、ゆずれないカッコよさ、止まることない妄想などを下のスペースに叩き込んでくれ!!
（しめ切り 6月29日消印有効）

キリトリ線

ゲーメストワールドVol. 8 特集「ストZERO 2」企画〝キミのオリジナルコンボ大公開！〟への投稿を大募集！もちろん「ストZERO 2」のイラスト・ハガキも大歓迎だよ。（〆切 6月10日必着）
またはVol. 9 特集「ホラーゲーム」への企画·イラスト·ハガキでもOKなので、投稿よろしくね！（〆切 6月末日必着）

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考（タイム·残機）			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

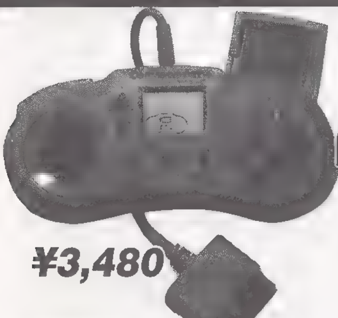
店長	印

キリトリ線

リバースアームクラッチスラム　バックドロップ、ジャーマンスープレックス、パワーボム、ジャイアントスイング

捕まえたら最後！KINGの投げ地獄！ワンダフルメキシカンコンボ

リバースアームクラッチスラム＋バックドロップ＋ジャーマンスープレックス<SM1に登録>
→(SM3)↘(SM3)□×or△○(SM1)△(SM3)□(SM3)△＋□(SM1)○＋×(SM2)△□(SM1)
パワーボム＋ジャイアントスイング<SM2に登録>□(SM3)△(SM3)○×(SM1)△(SM3)□(SM3)×(SM3)○



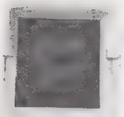
PS Commander+

プレステ用　PSコマンダー

¥3,480

さらに、ロメロスペシャルへの道

スタンディングアキレスホールド～<SMIに登録>→(SM3)↘(SM3)△×～インディアンデスロック～<SM2に登録>□△(SM3)(SM3)□(SM3)×(SM3)□△○～ロメロスペシャル。<SM3に登録>□△(SM3)(SM3)×(SM3)○(SM3)□△(SM3)(SM3)□△×○。



コマンドが増えすぎちゃっても大丈夫！
PS,SFC,MD共用
別売RAMカード **¥1,500**

★最大登録数★
1つのメモリカードに最大8キャラまで同時に登録でき、1キャラにつきそれぞれ4つの必殺技を覚えさせることができる。1つのマクロ（必殺技）は最大8ステップまで操作を登録できるから、1つのメモリカードでなんと最大256ステップの操作（最大32の必殺技）が登録可能！

★メモリ拡張機能★
後部のメモリカードを交換することで、無限大に必殺技が使えます。
ゲーム毎に自分専用のメモリカード作ってしまえば、後は差し替えるだけのラクチン操作。必殺技全集なんてコレクションのしかたもイイかも。

★ミラー機能★
これはスグレもの、今までだと必殺技の登録は左用と右用の２つを登録しないといけなかったけど、この機能を使えばどちらか１つ登録するだけで自動でキー操作を反転してくれる。便利な上に頼もしい。

★マクロ機能★
（ボタン操作を覚える機能）の他に、スローモーション機能と連射ボタン機能、ミラー機能、メモリ拡張機能がついてるサイバーなジョイスティック。

★連射ボタン機能★各キーそれぞれ、独立で連射にすることができるから便利！

★スローモーション機能★
格闘ゲームやシューティングゲームにはうってツケ！こいつが有れば、敵の弾も楽々回避！

ブルース・アービン〔膝地獄〕
正面右膝蹴り、左横膝蹴り、回し右膝蹴り、真空飛び膝蹴り

正面右膝蹴り＋左横膝蹴り<SMIに登録>
→(SM3)↓(SM3)↘(SM3)○△□(SM1)×(SM3)△□×(SM3)
回し右膝蹴り＋真空飛び膝蹴り<SM2に登録>□(SM3)×(SM3)○△□(SM1)(SM4)△(SM3)○(SM3)□(SM3)△□×(SM3)
※一発目の飛び膝蹴りが当たる瞬間にSM2を押す。

（バージョンアップサービス開始　SS P.A.R 1.9J　詳しくはお電話でお問い合わせください。）

キロの新製品が出たっ～！

また次世代機？

SS-VICTORY

SSヴィクトリー　SS **¥4,200**

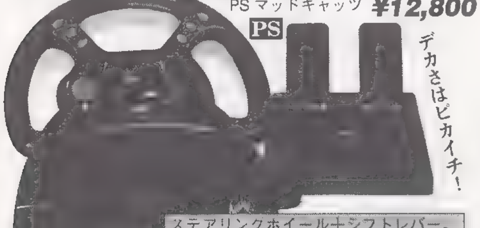


LEDが光る！
本格派ジョイスティック
ゲーセン感覚の
マイクロスイッチ使用。
2段階スロー・独立2段階切替連射機能付。底面の4つの吸盤で安定感もバッチリだ。

PS MAD CATZ

プレステ用レーシングカーコントローラー

PSマッドキャッツ **¥12,800**
PS



デカさはピカイチ！

ステアリングホイール＋シフトレバー。さらにアクセルとブレーキペダル付の本格的レーシングカーコントローラー。

PS Big-Top



PSビッグトップ
PS
¥2,800
マイクロスイッチが決め手のスゴイヤツ
8ボタン独立連射、スロー機能付。4種類の交換可能な十字ボタンをお好みで選べます。

PSイーグル



PS
¥2,480
PSにも多機能ジョイパッド
２段階スロー・連射切替機能付。付属のスティックで簡易ジョイスティックにもなる。

PSスワロー

プレステワイアレスジョイパッド



PS
¥4,500
プレステだってワイアレス
ケーブルを気にせずにゲームに専念できる。6Bパッド2本付。2人同時プレイ可。

X-TENDER　SFC/3DO/PS/SS用

エクステンダー
2.1M。延長ケーブル　各**¥800**

みに・テトリン

こんなに小さいゲーム機あるの？



・サイズ／60×40×15ミリ
カラー／ブラック,蛍光ピンク,蛍光イエロー,蛍光グリーン,透明,シルバー

一見、普通のキーホルダーだけど、よく見ると、超小型のLSIゲーム。ブロックタイプのゲーム内蔵で、充分過ぎる程、楽しめます。

8-IN1
GOODS
¥1,200

SFパッド接続　3DZERO　トライバルタップ　**¥3,800**



3DO　6B連射パッド　**¥2,800**
3DO　ワイアレスパッド　**¥4,500**

スーファミのコントローラーが3DOで使えるマルチタップ
これ1台で最高4つのSFC用コントローラーと2つの3DO用が同時に使用できます。対応できるコントローラーも増えてあの「スーパーストII」もラクラクプレイ！

販売代理店募集中！
お気軽にお尋ねください

無料カタログは…
お電話または←の券をハガキに貼って請求してね！

カタログ請求券　ゲーメスト　6/30

お申し込みは便利で早い代引で…

TVゲーム機器輸入販売元
GAMETECH
ゲームテック

〒810　福岡市中央区大名1-9-33　ソロン赤坂ビル４F
<通販受付　TEL092-725-2209(代)　FAX092-725-2199>

●通販受付時間／月～土　10:00~19:00
●商品に関するお問い合わせは…ゲームテックサービスセンター　TEL092-781-0606
●価格は消費税込みです。一回のご注文につきいくつでも送料は500円です。
●代引手数料　3万円未満 ¥500　3～10万円未満 ¥800

※広告に記載されている社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。※商品の仕様、及び外観等は改良のため予告なく変更することがあります。※製品によっては一部のソフト、ハードに対応できないものもあります。※連射、スローモーション等特殊な機能を用いてのご使用は一部のゲームで正常に動作しないことがあります。※代引の場合18才未満の方は保護者の承諾が必要です。※商品の発送は代引以外はご入金の確認後になります。

今、正に肩の荷が下りたって気分

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

迷惑をおかけしたコナミの方々、
手伝ってくれた人々（ライター含）、
今まで読んでくれた読者の方々に
感謝をこめてありがとう

担当：Dr.Ace

表1 食物連鎖表

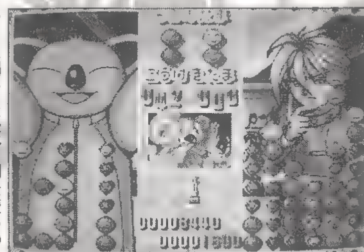
順位	キャラ名	点数
1位	伊集院レイ	79
2位	美樹原愛	74
3位	紐緒結奈	62
4位	館林見晴(コアラ)	59
5位	朝比奈夕子	58
6位	古式ゆかり	55
7位	如月未緒	54
8位	早乙女優美	52
9位	片桐彩子	50
10位	早乙女好雄	47
11位	藤崎詩織	41
12位	鏡　魅羅	36
13位	清川　望	35
14位	虹野沙希	24

ミスきらめきは（好雄含む）

つまり、対戦食物連鎖ピラミッド。ダイヤグラムじゃないところがミソだ。だいたいの強さは知られているところだが、誰がどのぐらい強いのかを細かく分けていってみたい。

まず、トップは文句なく伊集院レイ。処置なし、以上。

次点が美樹原。伊集院とどちらが上か、というほど強い。



レイと闘うには左2列を使うのがよさそうだ。

この2キャラは他キャラを大きく引き離しての1位と2位。勝つことが目的なら、レイか美樹原を使おう。

3位はトップグループにも2番手集団にも属さない紐緒結奈。やっぱり下からの攻撃は安定して強いということで、この位置に。真の実力派が対戦で使うのはこれだ。

4位はコアラ。ここから縦並びであれば似たような強さだが、このキャラが微妙に強かろうという意見。ほとんど差はないといっていい。

5位は朝比奈。縦並びキャラの奇形も奇形。前半こそ弱いが、後半での強さが評価されてこの順位に。長期戦ではトップクラスだ。

6位には古式。前作の殿様と同じ降りパターンだが、色に秩序があるので、結果、縦並びと同列に。ときメモ風に段差がつかず、リョウのように平らになるのが、このキャラの特徴。特に弱点のないキャラだ。

7位は如月。斜めカットのせいで縦並びも力を発揮できず、といったところ。それでも弱いというレベルではない。順位は中間だが上のほうに位置するキャラだと認識しておこう。

8位は優美。これも穴掘りでの差。縦並びであることに違いはないので決して弱くはないぞ。ここまでが上位キャラと思っておこう。

そして2番手グループにも下位のグループにも属さないこの位置にいるのが片桐。9位。紐緒さんを弱くしたらこうなりました、ってところ。

10番手は好雄。横並びに近いが、なりきってもいないので下位グループより少し上のこの順位。場合によっては縦並びよりも強くなれるだろう。

11位は詩織。ここから横並び群の下位グループ。このヒロインは、序盤強いが後半が大なので、やはり無理をしてもこの位置までしか這い上がれず。詩織を使うなら、相手のフィールドをよくみてから送っていく実力を付けよう。



一応上位キャラの２人。穴掘りを身に付けよう。

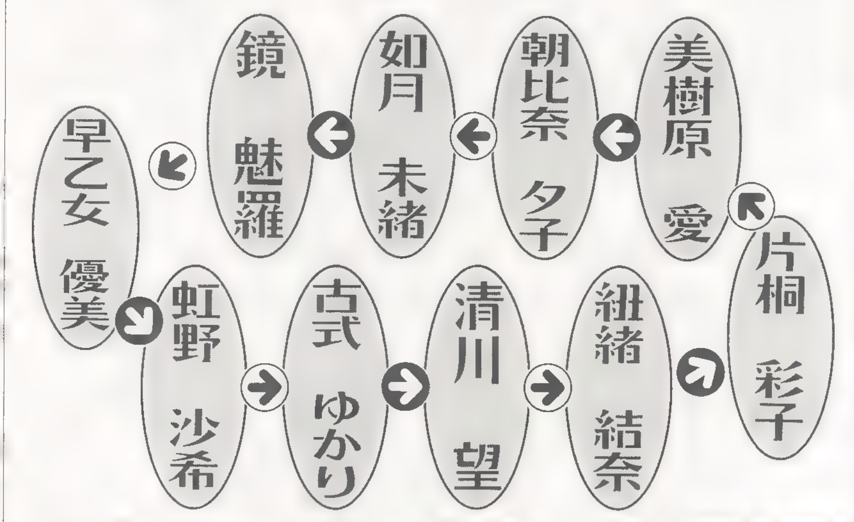
12位は鏡。横並びの弱点をなかなか効率よく補っている形と思える降り方だが、どうあがいても横並びは横並び。下から3番、そんなところだろうか。使う前に実力付けよう。

そしてブービー賞に清川。真横に並ぶ犬よりましという程度で、弱いことこの上ない。横並びキャラを使うなら、攻撃の手は休めずにいこう。

最後、映えあるビリは虹野沙希ちゃん。このコの弱さといったら、そりゃもう。キャラ人気はナンバーワンでもぱずるだまのキビシイ勝負の世界では結果を出せず。根性はどこへいったのやら。

以上、ミスきらめきランキング（だから好雄は例外）。表に付いているポイントは、対戦時に目安として使ってみよ

表2 CPU出現テーブル



う。

出現ラウンドテーブル

分かったからといって誰から始めるかを選べるわけでもないので気休めにしかならないだろうが、稼ぎをしてる人や未だクリアしていない人にはちょっと関わってくる出現テーブル。点稼や1コインクリアのための気休めにしよう。

やはりクリアしたことのない人は、鏡か優美あたりのスタートを祈ろう。辛いのは最初だけで、後半に楽なキャラが集中している。

稼ぐ場合もこれと同じパターンがいいと思われる。稼いで死んじゃ意味ないし。本当は清川スタートがいいのだが、後半に確実さが欠けるので辛いところだ。だが、死ぬときは死ぬ。それがぱずるだまなので、優美から清川までのスタートならOKってことにしよう。

逆に辛いのは美樹原スタートとか。鏡がいるが清川ほど楽ではないので、稼ぐには辛いルートだ。

とか言ってても仕方ないので金入れて名前を入れるまでの間、祈ることにでもしよう。

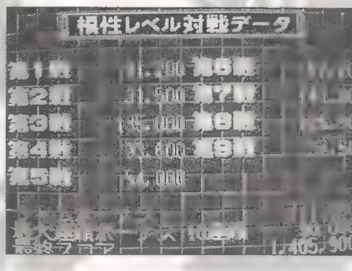
稼ぎのポイント

ここでは得点システムを。当然ゲーマーモード、根性でプレイだ。

実は前作とまったく同じ得点システム(表参照)だ。となれば、今回もやはり200万チョイあたりのスコアが限界値となるだろう。

前作で稼ぎと言えば犬、ということは今回もその手のキャラで稼ぐことに。

一番理想に近いのが清川。右下に多少の連鎖を繋げれば14、15連鎖を作るのも、そう難しくない。こういった横並びキャラで、稼ぎを充実させ



最低でもタイム6ケタを5本と、13連鎖ぐらいは欲しいんだが。



1コインクリアは必須。200万を目指そう。

表4 連鎖ポイント

連鎖数	0	1	2	3～
ポイント	0	0	15	15

表3 ぱずるだま得点計算式

得点＝(連鎖ポイント＋消した数ポイント)×40

※注：連鎖ポイント＋消した数ポイント＝0のときは1とする。

消した数ポイント

消した数	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18～
ポイント	0	1	2	8	8	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18～

表7 最大連鎖ボーナス

最大連鎖数	ボーナス		
1	0	16	240,000
2	2,000	17	272,000
3	6,000	18	306,000
4	12,000	19	342,000
5	20,000	20	380,000
6	30,000	21	420,000
7	42,000	22	462,000
8	56,000	23	506,000
9	72,000	24	552,000
10	90,000	25	600,000
11	110,000	26	650,000
12	132,000	27	702,000
13	156,000	28	756,000
14	182,000	29	812,000
15	210,000	30	870,000

表6 タイム・ボーナス

クリアタイム(秒)	ボーナス(点)
0	234,000
10	198,000
20	165,000
30	135,000
40	108,000
50	84,000
60	63,000
70	45,000
80	30,000
90	10,000
100	9,000
110	3,000
120以上	0

表5 こうげきだま計算式

ブロック数＝得点÷100
(小数点以下は切り捨て)

表8

最終スコア＝

(ゲーム中の得点＋タイムボーナス＋最大連鎖ボーナス)÷(コンティニュー回数＋1)

よう。

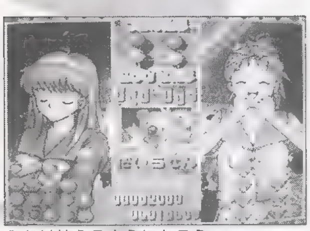
キャラによっては連鎖のほうが点が入るが、普段は速攻で片づけるのがいい。相手に送られることのないよう、攻撃の手を休めずに攻めよう。

勝つための基本

今回、最終回にしてやっと連鎖の組み方に触れようかと思う。今まで、勝つためには3連鎖程度のモノをとめどなく送っていればいいといっていたが、それだけではどうもよく分からないという人も少なくないらしい。連鎖なんて結果であって、本当に重要なのはそんなものではないのだが、安心感を高めさせるために一応一通りの組み方を披露しよう。

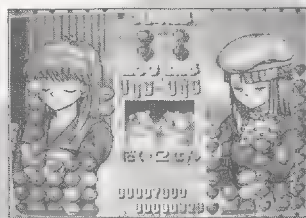
大まかに分けて連鎖の形は4つ。まず一番の基本が横重ね。縦3つ1セットを横に重ねていく方法。このやり方はぱずるだまならではの組み方で、こだまが1色に最低1つ常に組み込まれなくてはならない。基本的に、連鎖を崩さないためにもこだまは埋めるほうがいいのだが、起爆装置だけはこだまを剥き出しにしよう。

2つ目は縦重ね。横に3つ同色を並べる方法。これもこだまが必要。実は慣れれば、大連鎖を組むときには一番効率がいい。だが、ちょろい連鎖を組むときには不向き。場合によっては使っていきたい攻撃法だ。

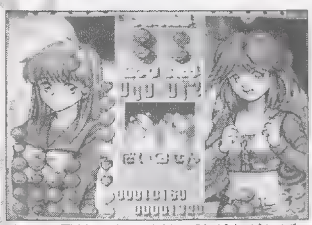

これは使えるようになろう。


本当は着火点をひろいところに出そう。

3つ目は、俗に階段式と呼ばれるもの。これは対戦時や告白モードなどの、おおだまばかり降ってきて今まで書いた方法が使えない場合に使用。横重ねと併用してよく使う。基本中の基本だ。


このゲームではなるべく避けたい連鎖の形だ。

4つ目は挟み込みと呼ばれるもの。これもおおだまばかりのときに使用。下手に積むと、こだまを奥にしまいがちなので慣れないうちはやめておこう。


1番汎用性の高い連鎖。腕が上がればどんな形にもなるぞ。

以上がぱずるだまで実戦投入可能な連鎖の種類だ。まずは頭で考えよう。

超初心者講座（お墨付き）

で、今回も、パズルゲームを担当するたびに言っていることだが「まず、頭を使え」ということ。紙に書いてでもなんでもいいから「こう組んだらどう消えるのか」と考える。まずはそれから。

次に「ここにはこれを置いてもよくて、これは置いてはいけない」と明確に分けること。置いた後どうなるか分からないものは、とりあえず置かない。別のところに捨てること。さっきの第1則での自分の理想と違うようなら、また初めから組み直そう。

そして最後にスピードに慣れること。結局は数をこなすしかない。この3つの心掛けがあれば、いくらでもうまくなれるだろう。

これで分からないようなら、考えてないか、ゲームに限らず頭を使うこと自体向いていない人の2択しかありえないでしょ。

もう1つ初心者講座ではなく、もう1段階上の技として「プレッシャーに耐える」ってのがあるのも一応付け加えておこう。ここまで来られれば十分マスタークラスだ。

きらめきインフォメ（結局）

「もしもし、館林です。もう話すことなくなっちゃった」てことで、プレゼントもないしスペースもないので、イラストもなし。満足できない人はカラーアイランドのほうを見ようね。

今回は内容盛りだくさん

神凰拳

システム関係をいくつかと、シーナのキャラ別対戦。シーナ使いの人はラッキー!?

担当：珈琲ふりーく

自キャラの状況把握はしっかりと

「技が出にくいな」と思ったら

知らず知らずのうちにキミは必殺技を封印してしまってはいないか？

神凰拳で必殺技が出したいときに出ないと思ったことはないだろうか。ここでは状況別にその原因を探ってみよう。

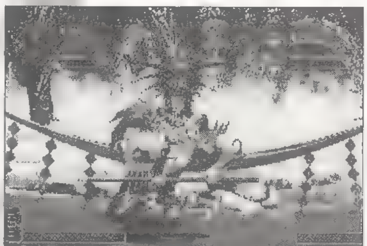
ガード後必殺技が出ない

相手の技をガードしてから反撃しようとして必殺技を入力しているのだが、通常技が出てしまうというケース。

これには2つの理由が考えられる。

●連続ガードになっている

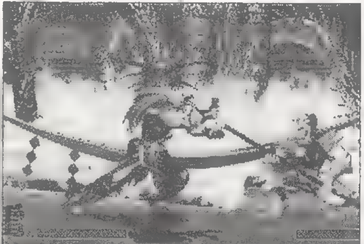
相手の技をガードしているときに→←の入力で連続ガードレベル1になる。連続ガードになると本来ガード中で動けないはずのキャラが技を出せるようになる。ただしこの状態では通常技は出せるが必殺技は出せないので、いくら必殺技を入力しても必殺技は出ない。もちろんこれは神凰拳のルール上そうなっている。連続ガードから直接必殺技を出したいのなら、相手の2段以上の攻撃に連続ガードを2回かけて連続ガードレベル2の状態にしなくてはならない。



相手の固めをリバーサル無敵必殺技でかえそうとすると、



あれ！（実はこの時点で連続ガードレベル1になっている）



大パンチが出た。レバーが後ろに入っていたか。

入力コマンドに前方向が混ざっている必殺技（ほとんどだけど）をガード後すぐ出そうとするときは、後ろにレバーを入れないよう気をつけつつ、ガードモーションが終ってからコマンドを入力するとよい。とはいえガード後すぐ必殺技を出すという戦い方は原則として神凰拳ではしないほうがよい。ガードしたなら連続ガードするというのが神凰拳の正しい!?遊び方なのだ。

●ボタンを押すのが早い

例えばスサノオの黒龍砕でレバーを→↓と入れて最後の↘と同時にボタンを押してしまうと黒龍砕は出ない。↘とレバーを入れた後、レバーはニュートラルでも↘のままでもよいが、ワンテンポ置いてボタンを入力しよう。これは溜め技でも他のコマンド技にもいえることなのだ。

これは別に神凰拳だけというわけではなく、ネオジオ対戦格闘ゲームなら常識となっている。今まで知らなかった人はここで慣れておこう。

ダッシュ技キャンセル必殺技が出ない

次にダッシュ技キャンセル必殺技が出ないというケースを見てみよう。

これはかなり単純な問題と思われる。ダッシュ技をキャンセルしようとしている必殺技が地上専用必殺技ではないだろうか。ダッシュ中は地上専用必殺技は出ないので、キャンセルで出すことも不可能だ。ダッシュの着地際にダッシュ技を出して着地してから出せば、跳び込み技からの連続技と同じような連続技を使えるのでそちらを狙おう。

空中でも出せる必殺技なら問題なくキャンセルできる。もちろんレバーとボタンが同時では駄目。キャンセルしようとして急いで入力すると出ないかも。



ダッシュも着地ギリギリで技を出せば、



地上技につながる。



空中必殺技ならいつでもキャンセルOK！

以上の点に気をつけてプレイすれば技がでないと思うことはほとんどなくなるはずだ。入力の受け付け時間自体は長めなのだから、あせらず確実に入力していこう。これは↓↘→↓↘→コマンドなどによるダッシュ防止にも役立つコツなのだ。

神凰拳は独特なプレイ感を持った対戦格闘ゲームだ。「待たれたらどうしようもないじゃん」という声もあれば、「こんな攻め、ガードできるわけないよ」という声もある。一体どちらの言い分が正しいのだろうか？

実はどちらの言い分も、正しく、そして間違っているのである。神凰拳は他ゲームに比べ、より守ることができ、それでいてより攻めることができるからだ。

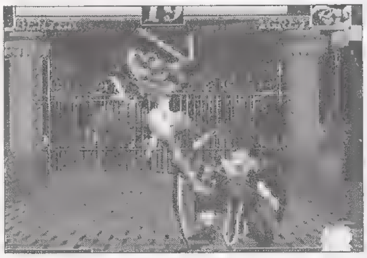
この一見矛盾した2つの命題のバランスを考えることが、神凰拳を攻略する早道であろう。

攻撃側と防御側の意地の張りあい

神凰拳の攻防

慣れあいで接待対戦をやっている人に
この男の⁉ロマンがわかるかな。

担当：意地の張りあいが不耗ならば対戦は不耗である。対戦大好き珈琲ふりーく



しゃがみガード不可攻撃の嵐。

攻撃側

主な狙いはしゃがみガード不可攻撃
「ガードしきれるものならやってみろ」

これぞ対戦 VS

防御側

主な狙いは連続ガード
「崩せるものなら崩してみろ」



まさに最強の防御手段、連続ガード。

ガードしたことの価値

「防御とは連続ガードである」といっても過言ではない。ガードしたのを確認してから→←の操作でガードキャンセルできると思えば恐しさすら感じてもらえるだろう。

相手の技をガードしてしまえば連続ガードをかけて、下の表にある技をたたき込むことができる。不用意な攻撃は自殺行為なのだ。

ガードしきれない攻め

神凰拳はしゃがみガード不可技と立ちガード不可技を組み合わせた攻撃をかけやすい。立ちガード不可技は他ゲーム並といって良いが、しゃがみガード不可技が他の2D格闘ゲームに比べ格段に強力だからだ。

システム的に出せるしゃがみガード不可攻撃を下に書いておくので参考にして欲しい。

	近距離	遠距離
スサノオ	A→B→黒龍砕	立ちD
孫悟空	しゃがみA×1〜6	しゃがみA→しゃがみC
弁天	立ちB→レバー入れC→流星斬	しゃがみD
酒呑童子	しゃがみA→しゃがみB→鬼拳	しゃがみB→鬼拳
チチ・ネネ	レバー入れD→しゃがみB→大雷神拳or大風神脚	
紊天	しゃがみA→しゃがみC→腰旋念珠	しゃがみD
シーナ	しゃがみA→しゃがみC→シーランチャー	しゃがみD
イグレット	立ちA→しゃがみA×1〜5	

システム上のしゃがみガード不可攻撃

●ダッシュ攻撃

全キャラ共通のしゃがみガード不可技。空中必殺技でキャンセルをかけたり、着地際で攻撃を出して着地してからの地上技につなげたりして大ダメージを狙える。

●跳び込み攻撃

原則としてどんな攻撃でも空中ガード後連続ガードで反撃でき、空中投げは弁天しか持っていない。昇り時に出せる下降攻撃も強力だ。

●上昇攻撃キャンセル下降攻撃

シーナ以外のキャラは上昇攻撃をキャンセルして下降攻撃を出せる。空キャンセルも可能だ。通常技キャンセル上昇攻撃もOKなので、しゃがみ小キックなどから使えばいっそう効果的。

対戦トピックス

ここでは神凰拳をプレイする上での全キャラ共通のコツなどを3つほど挙げておこう。

●浮かせたら早い段階で必殺技につなぐ。

上昇攻撃をヒットさせたり空中の相手に攻撃をヒットさせたりして相手を浮かせたら、できるだけ早く必殺技につないでしまおう。通常技をバシバシ入れて下降攻撃やダッシュ攻撃までするのも悪くはないが、↓Cの受け身をされてしまえばアウトである。必殺技には受け身がとれないので、受け身をとられる前に必殺技で締める、これ鉄則。ただし1発目で受け身を取ってくる猛者には危険をともなう。そういう人には最初の1発で我慢するのがかしこいぞ。



打撃受け身をとられる前に必殺技につなごう。

●投げには頼りにくい

神凰拳はガードやくらいの時間が長いので、投げを狙うというのは難しい。ただし投げにまったく無警戒な相手には、接近する手段はいくらでもあるわけだから強引にでも使っていったほうがよいだろう。



投げ間合いは狭い感がある。

●技の出が見た目より遅い感がある。

相手のスキに技を入れてやろうと思ったらガードされてしまったということは多いだろう。予約っぽく技を出していかないと、なかなかタイミングが合わないぞ。そのためには相手の動きをしっかり見ておかないといけないのだ。



空中で技を当てないと厳しい。

このことや連続ガードシステムが象徴しているように神凰拳は、相手の動きを良く見る、ということが非常に重要視されている。マイキャラを操作するので手一杯、しかもそれで勝ててしまうという対戦とは名ばかりのゲームとは一線を画する神凰拳。熱いでしょ！

まずは自分を守れなくちゃ!
対戦攻略 シーナ
大テイルウィップが入れば勝ちが見えてくるぞ！

システムのページにも書いたけど、神凰拳は防御することの価値を高く評価している。筆者もそうだが、普通対戦を考えるときどうしても攻めの思考をしてしまうものだ。しかしこの偏った思考は神凰拳をプレイする上で邪魔になりやすい。そこでこのページでは、まず防御から考えていくことにする。もちろんその後に攻撃についてもフォローするのでよろしく。

防御

ここでは防御の主軸といえる連続ガードと、大ダメージを狙える置きテイルウィップ、無敵技ドルフィンロール、特殊必殺技アクアベールについて触れる。

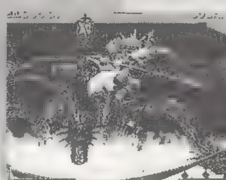
●連続ガード

神凰拳をプレイする上で絶対に忘れてならないのは連続ガードである。相手の技をガードしたら→←と入力することにより即座に通常技が出せるようになる。そこからしゃがみ小パンチ→しゃがみ大パンチキャンセルシーランチャーをたたきこんでやろう。しゃがみ大パンチは2段技だが、ほぼ密着していれば2段目でキャンセル、少し離れていれば1段目でキャンセルをかけるとよい。シーランチャーのグラフィックが毎回違うのはランダムなのであまり気にしないでおこう。


連続ガードしたらしゃがみ小パンチからの連続技を狙う。

連続ガード後しゃがみ小パンチが届きそうにないときは、しゃがみ大キックがおすすめだ。立ちガード不可だし、なかなか頼りになるぞ。

空中でガードしたときはジャンプ大パンチで攻撃するのがよい。


空中で連続ガードしたら大パンチを出すのが無難。

連続ガードをいつすればよいかという疑問を持っている読者がいるかもしれない。確かにチチ・ネネのレバー入れキックや、紊天の腰旋念珠など連続ガードしても逆効果になりがちな技がないわけではない。しかし原則としてガードさせられたら地上だろうが空中だろうが、全てに連続ガードを狙っていく、というスタンスでよいだろう。連続ガードしてからの攻撃をガードされたり、つぶされたりするようだったらその原因を考え対処していくというのが神凰拳の楽しみ方といえる。

シーナの場合だとしゃがみ小パンチで相手の連続ガードを誘い、相手が攻撃してきたところをガードして連続ガード反撃する、なんてことができるぞ。もちろんガードが間に合わないときは使わないほうがよいが。

●置きテイルウィップ

テイルウィップの大は攻撃判定の出ている時間が長いので相手の空中ダッシュなどを先読みして出しておくと、相手がつっこんできて勝手にくらってくれることが多い。ダメージの大きな技なので狙っていく価値は高いぞ。スキの大きな技をガードしたときの反撃としてもおすすめだ。

●ドルフィンロール

出かかりが無敵なので起き上り時などに重宝する技。ただしガードされるとスキが大きい上、ダメージもたいしたことはないので多用は禁物だ。


このあたりまで無敵のドルフィンロール。

●アクアベール

相手の技を鏡にうつして攻撃するアクアベール。相手にとっては嫌な技だが、出かかりは無敵ではなく、出した後にも隙があるので万能ではない。しかも相手が技を出すことを読んでいるなら連続ガードのほうが実用的だ。投げ防止として使っていくのがよいだろう。

攻撃

ここでは攻撃の2本柱である跳び込みとダッシュについて触れる。神凰拳ならではの下降攻撃も扱うので確実に使えるようになろう。

●跳び込み

跳び込みからの狙いは4つだ。

・下降攻撃（ジャンプ昇り中↘AB）

ジャンプの昇りで地上の相手を攻撃できる下降攻撃は強力なので、対戦において威力を発揮する。下降攻撃からはジャンプ大パンチ→しゃがみ大キックが入る。ただし、しゃがみ大キックは離れていると届かないので注意しよう。


攻めの要！下降攻撃。

・空中ガード

相手の対空攻撃を空中ガードしてから連続ガードをして、ジャンプ大パンチで反撃だ。

・跳び込み攻撃

通常の跳び込みの要領で跳び込んでジャンプ大パンチを当てる。ヒットしたら大テイルウィップが入り大ダメージを与えることができる。風のゲージが溜まっているならバブルスパイクでもよい。

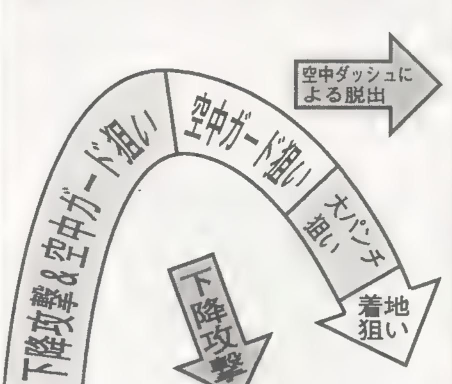
・着地

跳び込みから何も出さずに着地する、というと狙いは投げか?と思う人は多いだろう。無論投げも選択の一つには入っているが、狙いはさらにその裏である。相手は投げを警戒して技を出してくるだろうから、それをガードし、連続ガードから反撃するのだ。神凰拳で通常投げは狙いにくい。相手側の投げに対する警戒は他ゲームほどしなくてよいのだ。

●ダッシュ

神凰拳のダッシュ攻撃はしゃがみガード不可なので跳び込みと並んで攻撃の主軸である。

ダッシュからは、ダッシュ大パンチ→大テイルウィップを狙おう。大テイルウィップは溜めが必要なので、大パンチはダッシュの着地際で使うとよい。このタイミングならばバブルスパイクにもつなぎやすいのだ。



レッツプレイシーナ!!

まずは連続ガードができるようになろう。それほど難しくないので、少しプレイに慣れればすぐできるようになるはずだ。

連続ガードがしっかりできるようになったら、相手にゴリ押しされて負けるということはなくなるはず。とはいえ連続ガードばかり狙っていると、しゃがみガード不可と立ちガード不可の攻撃に崩されてしまう。そうなる前に多少強引にでもいいから跳び込んでいこう。跳び込みばかりで単調になるようならダッシュ攻撃も混ぜていく。

こんな感じでプレッシャーをかけることができるようになったら、攻撃の手を一瞬安めてみる。相手は反撃のチャンスとばかり多少強引に攻めてくるだろうから、そこで連続ガードを狙うのだ。

大テイルウィップを狙う余裕がでてくれば、キミは立派な中級（もしくはそれ以上）シーナ使いになっていることだろう。


大テイルウィップで大逆転。

神凰拳プレイヤーの視点

対戦ゲームにおける 連続技の功罪

攻撃側は確かにプレイしている感あるけど、防御側のプレイ権ってどうなったの？

連続技は爽快である。爽快さは楽しさにつながり、「自分が楽しければよい」という対戦格闘ゲームの世界では至極当たり前の認識によって現在、連続技は全盛の時代を迎えている。

悪魔的な魅力とその代償

対戦格闘ゲームをプレイする上で、連続技は様々な理由によって最も手ごろな目的となり得る。難易度が絶対的なため、対戦相手の能力に依存する部分が多い「勝利する」という目的より、強く達成感を感じる人も多い。

「連続技をできるようになりたい」という実現欲求が満たされると達成感が得られる。しかしこの達成感は、連続技ができるようになったことを「人に見せたい」という欲求を生む。

ここで必要となってくるのがギャラリーである。普通にギャラリーがいれば別に対戦でなくても、CPU戦でよいのだが、ギャラリーを確保するというのはなかなか難しい。だが対戦ならば最低でも1人、対戦相手というギャラリーを確保することができるのだ。別にこれは何の問題も生まない。自分も相手のプレイのギャラリーになるという交換条件が成立しているからだ。

「連続技ができるようになったよー見て見て」「おっ、すげーじゃん」とか、「この連続技失敗しなくなったよ」「やるねー」というコミュニケーションを楽しむわけだ。

この場合厳密にいえば、連続技を見せたい側は相手に甘えているわけだが、交換条件ということもあり、普通相手はそれを負担とは思わない。むしろ好意として受け取ってくれるはずである。

しかし、この関係も度を越すとどちらかの負担になってくる。軽い、よい意味での甘えが、押しつけに変わってしまうからである。連続技は「相手が何をしようが回避不能」という性質により、相手のプレイ権を奪うという原罪を背負っているのだ。



連続技をくらっている間に一服する人は少なくない。

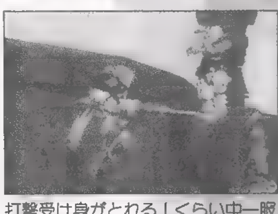
連続技の原罪に対する神凰拳の挑戦

神凰拳にも、もちろん連続技は存在する。連続技は前述の実現欲求と顕示欲をある程度満たしてくれるものとして、またゲームバランスをローリスクハイリターンにするためのスパイスとして必要である。ローリスクハイリターンでないと攻める気はおきないものだ。



神凰拳だって連続技はある。

しかし連続技をくらっている側のプレイ権も尊重されるならば、それにこしたことはない。そのため神凰拳では、通常技による空中連続技に受け身がとれるようになっている。



打撃受け身がとれる！くらい中一服なんてしてる暇はない。

この試みを是とするか否とするかは神凰拳のプレイヤー1人1人にゆだねられているわけだが、こういう視点で神凰拳をプレイすると、また違った面白さが見えてくるかもしれない。

目指せ無敗クリア!!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 ™

©SNK 1996

今回からCPU攻略開始!おまけグラフィック目指してがんばっていこう!!

担当：CHU

今回からCPU攻略ということで、まず不破刃と藤堂香澄の2人をクリアに導きたいと思う。無敗でクリアすればエンディングの最後におまけの絵が見られるので、がんばってみよう。

不破 刃

まず先によく使う連続技を紹介しておこう。

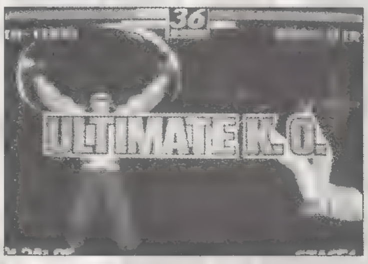
①→→Aで相手を浮かせて落ちてくるところを→AABで追加攻撃し、↓↑Aで追い打ちをかける。

②←Aで浮かせて〜(以下①と同じ)。

この2つはしっかりとマスターしよう。

対 ロディ

①だけで楽勝。わざとダメージをくらってアルティメイトを狙っても可。



ダメージをくらいすぎて負けないように。

対 ロバート

ロバートの攻撃が届かない距離でニュートラル(以下Ⓝ)Aを連打すると、よく龍牙を空振りしてくれるので、落ちてくるところに連続技を入れよう。



うーん、実に気持ちいい。

体力が少なくなってくると龍牙ではなく龍撃拳を撃ってくるので流影陣で跳ね返してやる。気力なしの龍撃拳の場合は①を決めよう。面倒臭い人は①だけ使っても可。

対 カーマン

まず①を決めるなどして↓↑Aを決める。その後すぐにバックステップするとクイック・アンダーストレートを出してくるのでガードして①を決める。以下繰り返し。



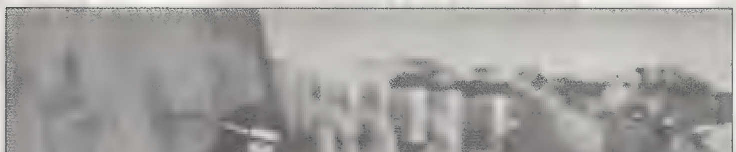
しっかりガードしよう。

対 香澄

→→Aや←Aなどで牽制しながら(もちろん決まればそのまま連続技へ)相手が攻撃してくるのを待ち、ガード後①か②で反撃しよう。

対 王覚山

香澄のときと同じでOK。ほかにもⓃA連打も効果的。



運がよければこれだけで勝てる。

対 シンクレア

このキャラも香澄と同じでOK。

対 レニィ

香澄と同じだが、特に②を使っていくと◎。



この後に②で反撃だ。

対 ワイラー

これまた香澄と同じ。注意としては、ワイラーは中途半端にダメージを与えると、投げ、さばきモードに入り手が出せなくなるので、ヒートモードを使って一気に倒してしまうのが吉。



こうなっちゃったら手が出しづらい。一気にとどめを刺そう。

対 リョウ

香澄と同じ。技を深く当てるとガード後に投げられてしまうので、間合いを広くとっておこう。

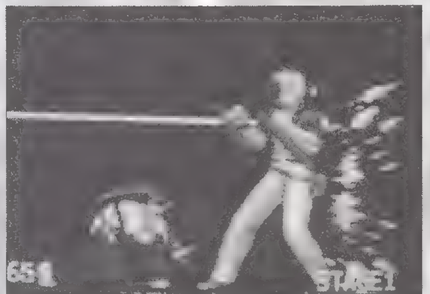
ついに始動！これでK.O.！
攻略パワープロジェクト！！

藤堂 香澄

香澄は不破とワイラーに対して確実なパターンがないものの、慣れてしまえば簡単にクリアできるので、オススメのキャラだ。

対 ロディ

特に問題はないと思う。適当に技を出していれば勝てるはず。



溜めて使わないとアルティメイトにならないので注意。

対 レニィ

このキャラも特に問題ないと思うが、反射神経に自信がある人なら殺掌陰蹴（相手の立ちパンチに対して←A）を狙ってみるのも楽しいぞ。レニィの技はモーションが長く、見切りやすいので、どんどん受け止めてあげよう。もちろん決めたら追加攻撃も忘れずに入れよう。



こんなに離れていても受け止めることができる。

対 不破刃

運がよければなんの問題もなく勝ててしまうのだけど、いまいち確実なパターンがない。あえて挙げるならばジャンプA（2段）～ⓃA連打の繰り返しだ。

対 ロバート

対戦が始まったらとにかく挑発しまくってロバートの気力を減らそう。そしてロバートの攻撃が届かない距離でさらに挑発すると、よく龍撃拳をスカってくれるので、そこにラッシュ攻撃を入れる。

全然挑発にのってくれないときは、←B～A+Bを乱発すればよくくらってくれるぞ。



なるべく多く空中ヒットさせよう。



極限流？たいしたことないなー。気力激減。

対 王覚山

←B～A+B乱発でOK。

対 シンクレア

→AABを出し、ガードされたらさばき動作（←C）を出す。これの繰り返し。

相手を転ばせたら追い打ちを忘れずに入れよう。

対 カーマン

ラッシュ攻撃などを使ってとにかく相手を転ばせて追い打ち攻撃を入れる。その後すぐバックステップするとQUストレートを出してくるのでガード後ラッシュ攻撃～追い打ち、以下繰り返し。



このあとすぐバックステップだ。遅いとQUSをくらうぞ。

対 ワイラー

このキャラも不破と同じく確実なパターンが見つかっていない。有効策も不破と同じでジャンプA～ⓃA連打がよく決まる。



この技だけは注意しよう。

対 リョウ

近～中距離で←Aを連打してるだけでOK。本来は殺掌陰蹴を狙っているのだけど、ほとんどパンチだけで終わってしまう。コツとしてはレバーとボタンを別々に連打するのではなくて同時入力で連打しよう。



たまーにこうなる。

アレンジを攻略していくぞ!

namco CLASSIC COLLECTION

PAC-MAN　RALLY-X　DIG DUG ™

ナムコ クラシックコレクション

担当：DAN、立來多

ディグダグ

担当：とりあえず100万点の立來多

スクープ！ 一部のアイテムのデータは消えない

ディグダグの基本性能をアップさせる、くつ、赤ポンプ、水色ポンプ、そして緑ポンプの各アイテム。これらのアイテムの出現条件データは、なんとゲームオーバー後も継続されることが判明した。

たとえば300ドット歩いた状態でゲームオーバーになったとしよう。すると次にゲームを始めたプレイヤーは、残りの20ドットを歩くだけでくつの出現条件を満たしたことになるのだ。

毎回同じ動きをしているのに、たまに違ったアイテムが出るのはデータの継続が原因だったのだ。これで納得ー

残りのアイテムを一挙公開！ Sフラッグも狙って出せるぞ

●緑の天秤（ベジタブルターゲットを4、8、16、24個取る）

ラウンド開始から5秒後に、アイテムとベジタブルターゲットが同時に出現する。これを取れば序盤のステージみたいに10秒粘る必要がなくなるのでとても便利。

●バリア（コズモボールで16匹倒す）

15秒間無敵になる。岩石の下に敵を誘いやすくなるが、触れた敵は反転しまうので注意。

●黄ロッド（岩を20個落とす）

隕石が降りそそぎ、触れた敵を倒す。

●水色ロッド（ボールを6個落とす）

光線が降りそそぎ、触れた敵を倒す。また、土の一部を削りとる。

●緑の砂時計（3匹敵を逃がす）

敵が最大まで膨らむ（10秒間）。取ればもうクリア確定だ。

●赤の砂時計（永パ防止キャラを2回出す）

即、ハリーアップになる。役立たずだが取ると5000点だ。

●緑ひょうたん（茶ひょうたんを4個取る）

以下の7種類のうちランダムでいずれかの効果が生じる。

①1000～5000点のボーナス。

②コマが出現し、触れた敵を倒す。

③宝石が10個出現する。

④ハリーアップになる。

⑤画面中の岩、コズモボールが消滅する。

⑥画面中の土がなくなる。岩もすべて落下する。

⑦ボンバーが炸裂し、すべての敵が弾かれる。

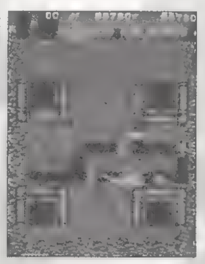
●黄色ポンプ（コンティニューするか、2人同時プレイで計4人以上死ぬ）

赤、青、緑、水色の各ポンプの効果を得る。

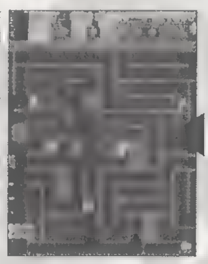
●スペシャルフラッグ（計10回死ぬか、岩で敵を50匹倒す）

ディグダグが1人増える。

岩石のまとめ倒しを狙うもうひとつの意味は、実はここにあったのだ。「パンク戦法」ばかりに頼らないで、どんどん岩石を落として敵をやっつけようぜ！



緑ひょうたん効果のひとつ。でもこの後どうしよう…。



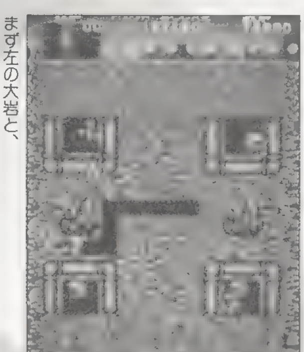
順調にくれば、このステージあたりでフラッグが取れる。

ステージ攻略第2弾 ノーミスで抜けろ！

それでは8面から13面までの攻略をしていこう。錠前と緑の天秤を取って、宝石とベジタブルターゲットで得点を稼ぎ、そしてノーミスでボスを倒せるよう練習してくれ。

STAGE 8

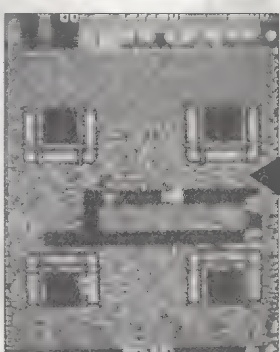
3面で赤ポンプを取っていれば、光線銃がここで出る確率が高くなる。出たら銃で敵を一掃し、出なければ誘爆で倒そう。大岩で稼ぐのは危険。



まず左の大岩と、



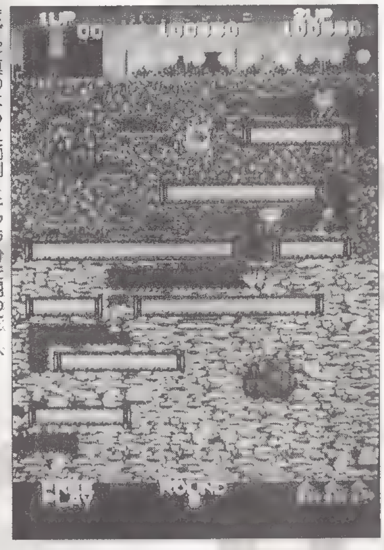
右の大岩を落とす。ネオファイガーを巻き込んでも可。



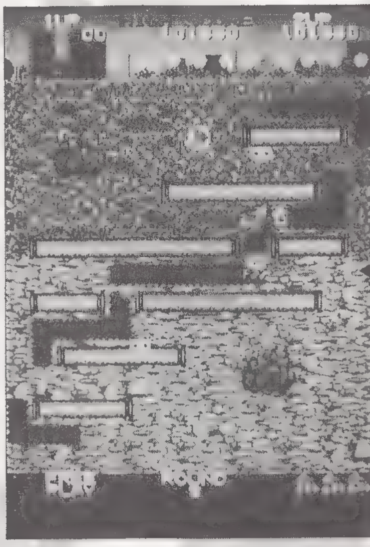
ピーマンを取って、光線銃か誘爆を使っておしまい。

STAGE 9

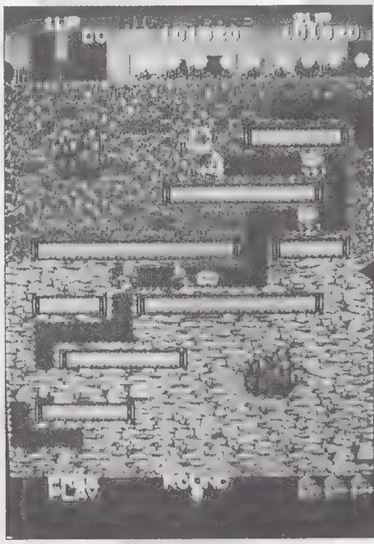
コズモボールを落とすだけ。実に簡単な「ボーナスステージ」だ。しっかり稼ごう。



まず写真のように両側1キャラ分を掘って…



アイテムを取ったらユニコーンをやりすごす。



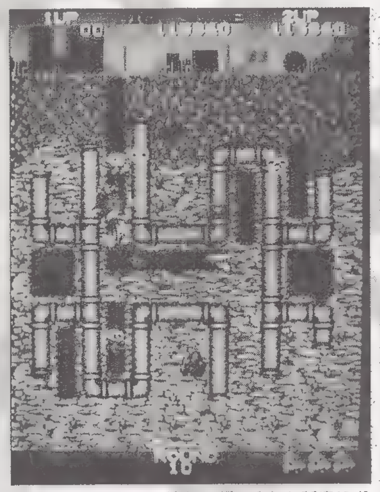
あとはボールを開放するだけ。宝石も全部回収すること。

STAGE 10

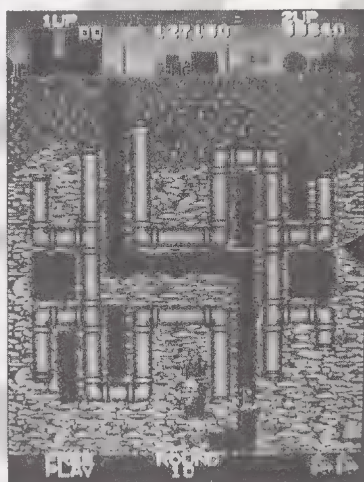
錠前さえ取れればしめたもの。あとはハリーアップになってもいいから、ベジタブルターゲットで4000点を稼ごう。

STAGE 11

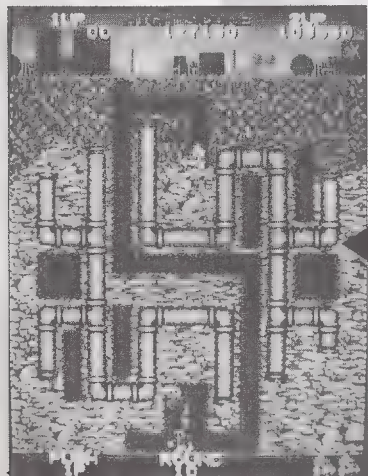
動ける範囲が狭いので、岩石で確実に倒すこと。まとめ倒しは難しいから、2000点の宝石で稼ぐとよい。



写真のように掘って待ち、プーカァと誘爆ロボを止める。



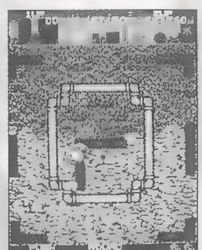
アイテムを取ったら下の岩石を使って稼ごう。



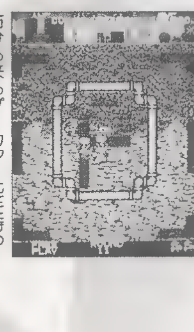
上に残った岩石を落として、宝石とトマトを取って稼ごう。

STAGE 12

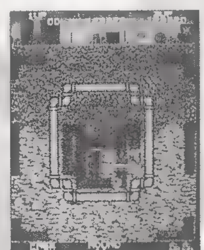
写真のように、スタートしたらプーカァのすぐ上の位置へ移動する。あとは左右に動…きながら、誘爆ロボが来るのを待てばよい。また巨大プーカァは、画面の角でしか向きを変えないことも覚えておこう。



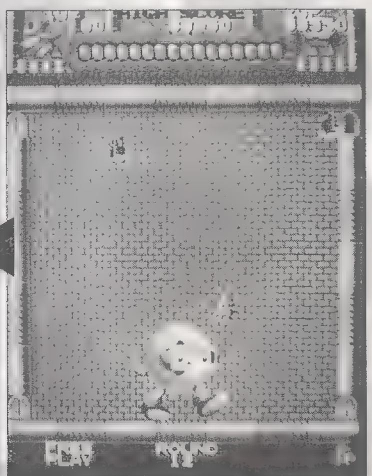
写真のように掘り、ファイガーを止める。



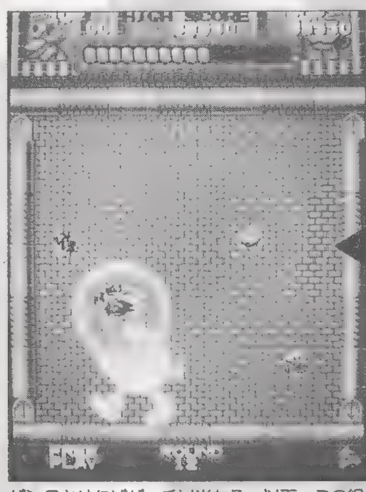
右から来るプーカァ2匹を待って岩石を落とす。



残った敵は3個の岩を使って倒す。トマトも忘れずに。



この横のラインを動きながら、誘爆ロボを引きつける。

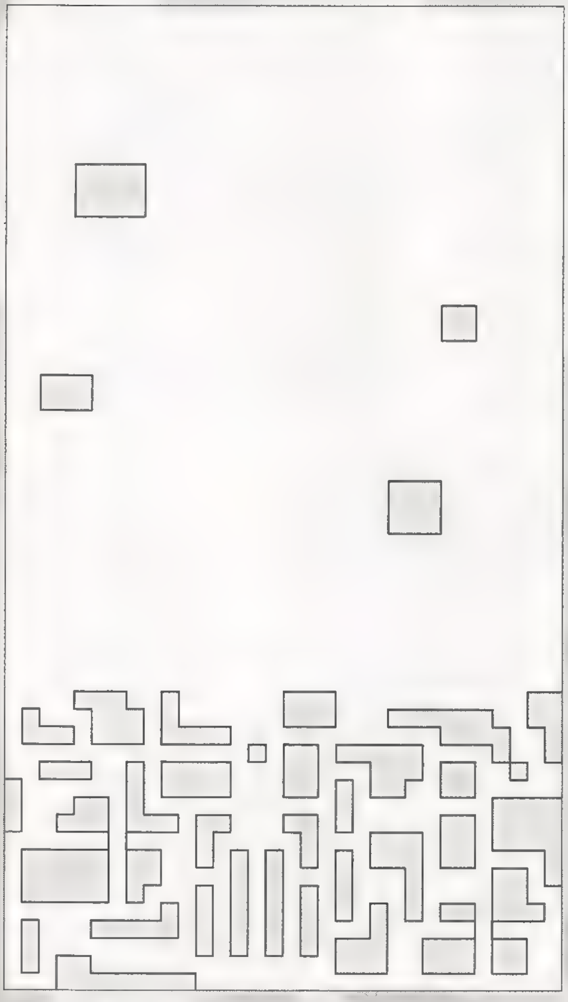


パンクさせればバッチリ当たる。以下、この繰り返し。

ラリーX

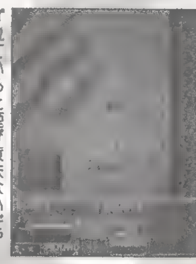
エリア2(砂漠)

今回は、砂漠のエリアと遺跡のエリアだ。砂漠のエリアでは、マップの上約3分の2は砂漠地帯でほとんど壁がないので、対抗車をまくのは難しいぞ。



ROUND4、5

対抗車は3台。うち1台は対抗車2のタイプだ。直進している間はどんどん加速するので、特に砂漠の部分では要注意だ。アイテムは特に必要なものだけ回収してCPをどんどん取ってしまおう。



ずれていると煙が意味ないぞ。

ROUND6

砂漠部分では対抗車は軸をずらしていることが多いので煙や爆弾は有効ではない。アイテムでは、アタックやスピードアップが有効だ。

対抗車4台、対抗車1〜4が1台ずつだ。対抗車3はアイテムの「RADAR」を取らないとレーダーに映らないので、レーダー過信は禁物だ。対抗車4はマイカーに近付くと、煙を吐いて逃げる。この煙はマイカーに対してのみヒットがあるので、つかまってしまうと当然動けなくなる。

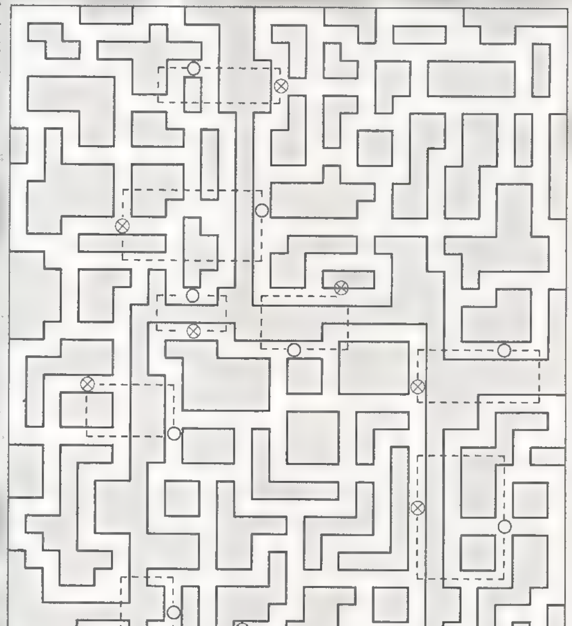
基本的にはROUND4、5と同じだが、いきなり下部の市街地に行こうとすると、対抗車3が突然現れてボン！ということになりかねないので、市街地に入る前は十分注意が必要だ。



レーダーに映ってなくても要注意。

エリア3(遺跡)

○入口　⊕出口　…ワープ中の経路



ROUND8、9、10

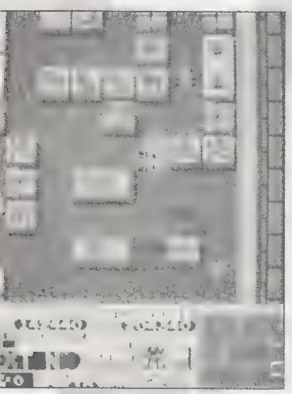
遺跡のエリアでは、部屋が5つに分断されていてワープホールで移動できるようになっている。赤から青のワープホールの一方通行となっていて青から出たら約1秒間は無敵となっている。

ROUND8は、対抗車5台。各部屋に1台ずつだ。ただし効率よく取っていかないとFUELがもたないので、この際アイテムは無視していったほうがよいかもしれない。

ROUND9は、対抗車6台。左下の部屋に2台、あとは1台ずつだ。対抗車3が右下と左下に1台ずついるから注意が必要だ。

ROUND10は対抗車が7台。左下と右下の部屋が2台であとの部屋が1台ずつ。対抗車3は右下と左下、対抗車4が右下だ。この面では対抗車4が意外にいやな敵になる。対抗車3と4のコンビネーションが強いので、特にこの部屋の上部に行くときは気を付けよう。

遺跡の面あたりから急に難しくなってくるので気合を入れていこう。ボーナスステージのマップも載せておいたので自分なりのコースを作ろう。ROUND12からは山岳のコース。ますます難しくなるぞ！最終面は目前だ。



普段は弱いのに。

パックマン

パックマンの攻略開始だー オリジナルパックマンは完全パターン化が可能だったが、アレンジではモンスターの動きにランダム性が加わって、パターン化ができなくなった。

アイテム出現法則

さて、アイテムの出現方法だが、アイテムは各ラウンドがスタートしてからモンスターを規定数だけ食べ、逆転時間が終了した時点で出現する。規定数は、次の通り。

ワールド0からワールド2までは4匹目と8匹目。ワールド3からワールド5は2匹目と6匹目に出現する。

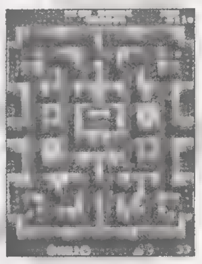
出現位置は1P単独プレイ時のパックマンの出現位置と同一地点だ。

アイテムの種類は、アイテムの出現が確定した際にパックマンが食べたモンスターの種類によって決定する。つまりワールド0なら、4匹目に食べたモンスターがアカベーなら、レッドカプセルが出現するというわけだ。

アイテム効果のおさらいをしておこう。

①レッドカプセル

パックマンが10秒間スピードアップ。残像がつく。



スピードアップ。気持ちよすぎる。

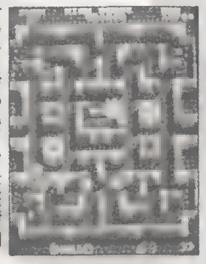
②ブルーカプセル

10秒間、迷路の中央を線対称とした位置に自分の分身を出し、鏡映しのように2体が移動する。分身側は無敵状態で、エサやいじけモンスターは食べることができる。分身側の頭の上には「」（ダッシュ）がついている。

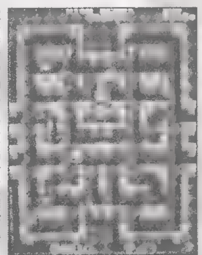
③オレンジカプセル

エサを食べるときの負荷がなくなり、スピードダウンがなくなる。口パクが倍のスピードになる。

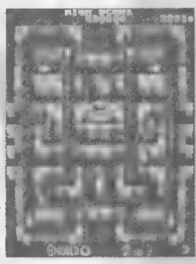
④ピンクカプセル



ダッシュがついてるとは芸が細かい。



写真じゃわからないけど口がシンクロ状態。



こいつが一番使えるかな?

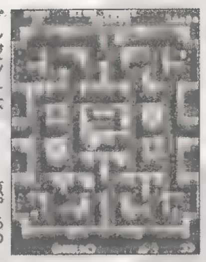
モンスターの巣に壺が落ち、モンスターたちが一斉に吸い込まれてしまう。吸い込まれてから4秒間モンスターは壺に閉じこめられてしまう。

次の4つはキンゾーを食べたときの条件で出現（出現法則はランダム）。

⑤ゴールドカプセル

スカ。このアイテムのみ100点。

⑥壺



プレゼントは1000点。もっと高いのくれよ〜。

ピンクカプセルと同じ効果。

⑦杖

杖の魔力で敵モンスターがプレゼント箱にパッケージされてしまう。食べると1000点。

⑧ミニパックマン

1UP

ワールド構成

基本的に4ラウンドを1ワールドとして区切り、0〜5までのワールドがある。

各ワールドの4面は次のようになっている（ワールド0のみ2ラウンド）。

第1面（基本面）

各ワールドの基本となる面。

第2面（ダッシュ面）

ダッシュゾーンを各所に配置した面。直線の通路を多用し、ダッシュゾーンを有効に利用しないとクリアが難しい。

第3面（立体基本面）

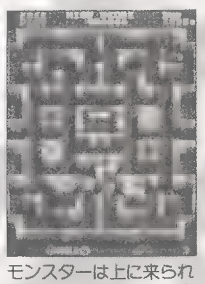
立体的な地形を多用した面。上段に上がるほど、パックマンのスピードが落ち、敵との位置関係が重要となる。

第4面（立体ジャンプ面）

ジャンプ移動が可能な立体面。ジャンプの行き先は対角線上だぞ。

ラウンド1

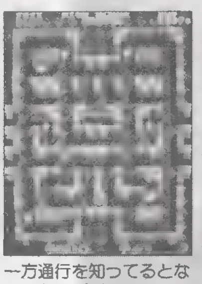
モンスターの巣の両はじと中央下のT字の部分はモンスターの一方通行だ。各面ごとの一方通行を知っておくと楽だぞ。1面はいじけ時間も長いので稼ぎ時だ。まず、キンゾーを食べていじけさせ、次に合体させてからパワーエサを食べるといいぞ。キンゾーは合体させる前に2回食べてしまうと1面では出てこなくなる。ちなみに合体モンスターは最初に食べるのが一番点効率がいいよ。1面の合体モンスターはピンキーだ。



モンスターは上に来られない。合体ピンキーに注意せよ。

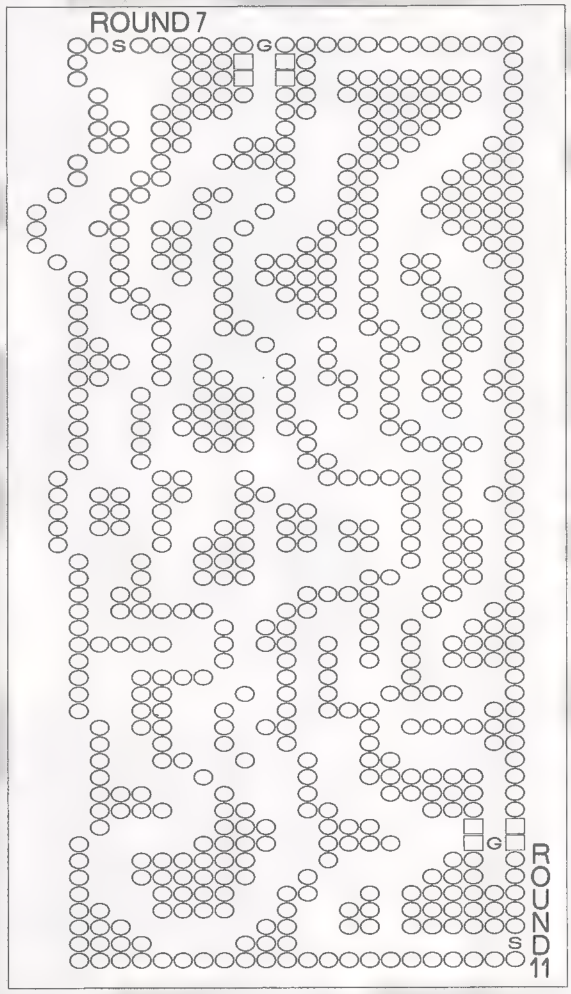
ラウンド2

モンスターの巣の上と中央下が一方通行。モンスターはここでは上から下に下がれない。ダッシュをうまく活用しよう。2面の合体モンスターはアカベーだ。



一方通行を知ってるとなにかと得だぞ。アカベーには要注意。

ボーナスステージ



ラストステージ「SNOW」を走る!



ダートダッシュ ©㈱ナムコ

いよいよ最後のステージへ!
中級マシンで走り抜けるぞ!

担当：ダートラー　ずるずる

ステージ6 SNOW
しっかりグリップ
させてインを走るぞ!



オーバースピードと減速ポイントに注意!

さあいよいよ最終ステージに突入だ!

最後のステージは、「雪」ステージ。雪の上を走ることになるわけだが、雪上って走ったこと（実際に）あるかな。

ゆっくり走っていればそれほど怖いものではないが、ひとたびタイヤがロックしようものならもう大変！ハンドルを切っても曲がらな〜い！

そのハンドルの効く具合がライバルとなる!早めに切ること、オーバースピードに気をつけてスタートしたい。

このステージに入ったら、まずハンドルをしっかり持つことから。路面が滑りやすくなっているためもあるが、それよりも正確にかつ微妙なコントロールができるようにするためだ。

切り込みは急がずゆっくりとやることと!

足場が悪い。いつもよりもブレーキを多めにして進入する。

このステージに入ってすぐ忙しくなる。意外に小さいカーブが連続する、ジャンプがある等のためだ。

まず最初は、左に曲がってから右へ曲がるS字コーナー。

急いで切り込むとまずグリップしないので、ゆっくりアウトから入り、余裕をもってラインを描いて抜けていく。

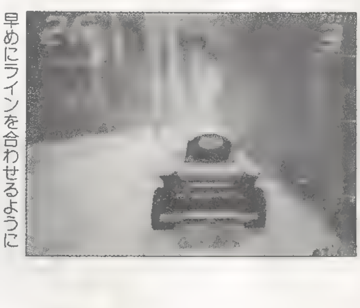
グリップが悪いので思いきりよく突っ込むことも必要!

S字を抜けると!マークが出る。この先にジャンプがあるのだ。

このジャンプは特に問題がないが、その先にきつい左カーブがあるので、それをクリアするため、右寄りを走る。

右寄りでジャンプし、そのまま左カーブへ突入する。

しっかりインを通るために、



早めにラインを合わせるようにし、ミスを出さなくする。

カーブ手前でブレーキをポーン!と踏み、減速してからハンドルを切り込み、インへ。

アウト＝イン＝アウトで抜けていく。このとき、アクセルは踏みっぱなしでいいだろう。そして障害物地帯へ。

頭上よりのびた氷の柱が障害物。ぶつかればその氷柱は壊れるが、こっちもそのダメージとして減速をしてしまう。

コーナー手前でしっかり減速がされていればまず大丈夫。

そうならないために、一番右端を走り、抜けていく。

右端を走り抜けた先にあるのはきつ～い左カーブ。手前で少し右へ曲がることに気をつけ、ブレーキを踏んでから進入していく。

減速のタイミングと切るタイミングが早いほうが、このきついカーブでのインに入りやすいぞ。



霧で先が見えない。コースは覚えるしかない！

ここを抜けると後半へ。チェックポイントを通過するとすぐ右カーブがある。

このあとすぐ右、そして左と続く。問題はその左。全開だとぶつかってしまう。

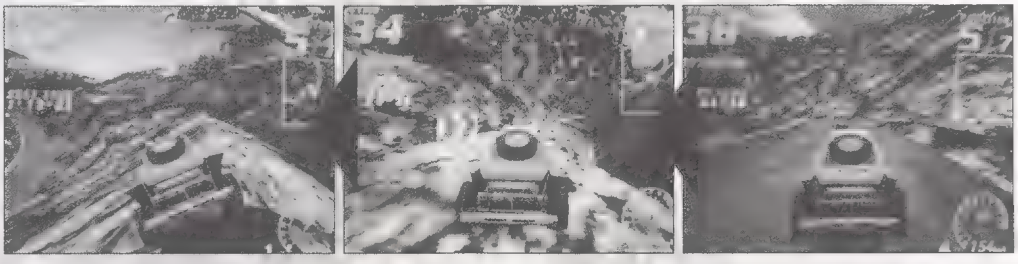
そのため、1つ目の右カーブの進入時から減速（ブレーキを踏む）をし、ぶつからないようにする。ふくらんだ先が左カーブのインとなるのが理想のライン取りだ。

濃霧で先が見えにくい中、緩めの左カーブから右カーブへ抜ける。1つ目の左カーブのインをしっかり突いていかないと次の右カーブの進入がつらくなる。全開でいけるぞ。

緩い左カーブをさらに走ると右への急カーブが見えてくる。かなりきついカーブなので、ハンドルを切り込む前にしっかり減速を完了させる。

いつもより長めにブレーキを踏み、しっかりインをキープし、アウトへふくらまないよう最大限の努力（進入時で決まる！）をする。

きちんと減速ができていれば急にハンドルを切ってもノーコントロールにはならないぞ！



チェックポイントを通過したその先の右のガケを上る！そしてガケを下る！

このカーブを抜けると凸凹地帯へ。どこを走っても跳ね上がりそうなのだが、よく調べると、中央寄りがいいことがわかる。やや左から入り、右寄りに進むといいぞ！

凸凹を抜けると最後のチェックポイントへ。ここからは雪のないコースとなる。

コースなりに走ればいいが、



軽い左、右カーブがある。ダートまで車を入れていくぞ！

なんと抜け道が存在する！

上の段にある3枚の連続写真がその抜け道だ！

本来左へ進むところをそのまま直進すると坂を上って丘の上へ。丘の上を少し走り、



あともう少しでゴール！ミスなく走れれば文句なしだ！

前方が開けたところで左下へ。思いきり坂を下り、コースへ戻るというものだ。

残りは軽い左カーブで、右カーブといったところ。しっかりインのダート部分に片輪を入れて走り、街への入り口の門の下を通り抜け、ステージ6のゴールへ！

100%を狙え! 攻略パート9

スカイターゲット

AREA7 ラストステージ





SKY TARGET

いよいよラストステージ!ここでも「100%を狙え!」となっているが実は…そう、97.7%にしかならな〜い!でも全滅させているのに!まあいっか!

担当:ずるずる



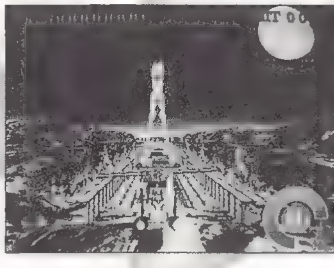
エリア7 ラストステージ 45機で100%?

さあラストステージの攻略に入るとしよう。

ラストステージに入るといつもなら後方から敵機が現れるはずだが、ここでは後方からは現れず、そのまま進んでいき、基地が見えてくる。

一番最初の敵は、この基地を防衛する砲台2基だ!

もちろん攻撃をしてくるので、速攻でこれをロックし、壊していく。



いつもは後方からだが、最終ステージは砲台から始まる。

砲台を壊すとすぐその後方に、ボーナスの砲台が1基あるので、逃がさないようにするため機首を下げてバルカン砲でしっかり破壊すること。

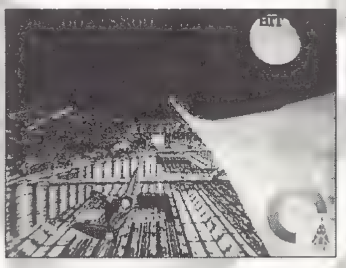
すると時期はずれで後方から3機現れる。この3機、背景が暗いだけにすぐ見失いがち。あとズレることも!追ってロックしよう。



下を抜け3機が前へ。見失いやすいので、速攻ロックオン!

これをクリアすると左前方にある砲台が1基へ。できるだけ早くロックしにいき、その直後に出現する上空の3機をロックしにいく。

建築物がジャマになるので発見が遅れないように!



左下の砲台を速攻ロックし、すぐ上空へカーソルを動かす!

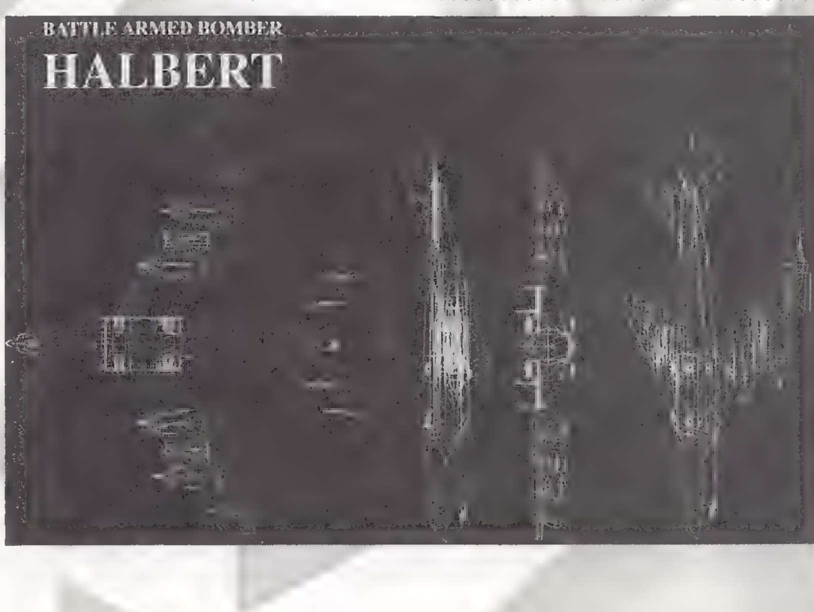
通路が1度右へズレた先に、砲台が左右に1基ずつ計2基。これを難なくロックしていく。

これをロックする中、上空に2機が出現する。ほとんど同時なので急ぐようにする。

通路が左にズレると今度は左側に砲台が2機出現。速攻でロックオンしにいこう。

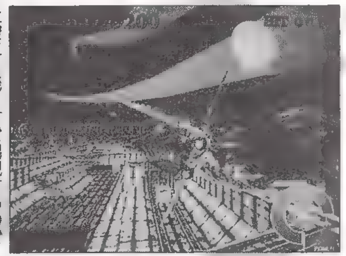
左側の2基の砲台をロックするとまた通路が右へズレる。

右へズレてしばらく進むと右側に砲台が1基出現するのですぐロックしにいく。その直後に上空に4機編隊が出現する。機数が多いので遅れると全部ロックできないので注意したい。



ついに始動！これでK.O.！
攻略パワープロジェクト！！

4機編隊からのバルカン砲をよけたあと、続けて左上空に2機が出現する。カーソルをすぐその方向に振ってロックしにいく。



上空に2機！すぐ出現するので遅れると逃がしやすいので注意。

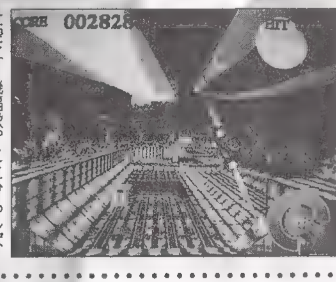
この2機のあとすぐ前方に4機編隊が出現する。

上空は暗く敵機を非常に発見しにくい状況にあるので、このためロックオンが遅れる。

これがズレていくと機数の多い編隊が出現したとき、ロックオンできにくくなる。

こうなる原因に建築物の有無も関係してくる。一瞬でも見失うようなことがあると、KILL数にすぐ影響してくる。いつもより集中して敵機を追いたいところだ。

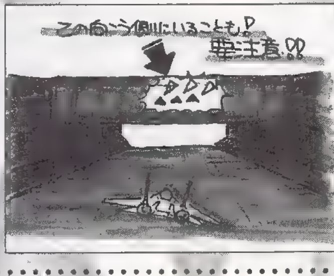
4機、2機、4機と次々に出現する編隊を、正確かつ素早いロックオンでしっかり撃墜していくこと。これを処理すると通路が右へズレる。



上空に4機編隊。ここからしばらく上空へのロックオンになる。

少し進むと砲台が3基出現する。その出現位置は、前にある2基の砲台がまず左右に1基ずつあったあと、そのすぐ後ろ(右側の砲台の)にもう1基の砲台がある。

この3基を目で見てからロックオンするとつらくなるので、カーソルを振ってできるだけ早くロックしにいくようにすること。



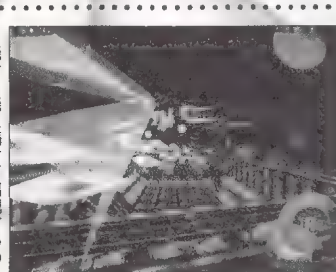
建築物で視界が悪くなるが、それでもしっかり追えるように！

このあとすぐ上空に敵機の編隊が出現する。出現数は全部で5機。だがその出現順はまず上空に2機、その直後にその下に3機が出現する。

上の2機をロックしている最中に下の3機が出現するので発見しやすいはず。まず逃がすことなくロックオンができるはずだ。

ただここでも建築物が視界に入ってくるところなので、ちょっとでも油断をするとすぐ逃してしまうだろう。

この5機を撃墜すると中ボス前の最後の編隊が出現する。



2機、3機と続けて出現するので、ミスしないように！

通路を少し進むと視界をジャマする建築物がなくなる。

そんな上空に4機編隊が出現する。

この4機編隊、今までの編隊とは違い、いつもより低い位置に出現する。やや遠く感じる。



この編隊を発見したらカーソルをその位置に持っていき、横へ振ってロックオンの作業に入っていく。



比較的低い位置に出現する！ミサイルに気をつけて狙うぞ！

4機編隊をロックオンしたら中ボスへと進むのだが、それはこの4機からのミサイルをよけてから考えること。しっかりミサイルの有無を確認し、止まらないようにする。

このステージがスタートしてからここまで、基地のようなところを飛行してきたが、最後の4機編隊を撃墜したあと低く飛んでいたところから機首を上げ、戦いの展開を上空へ変えていく。

(ここでの戦場の移動は、プレイヤーの意志に関係なく、オートで行われる)

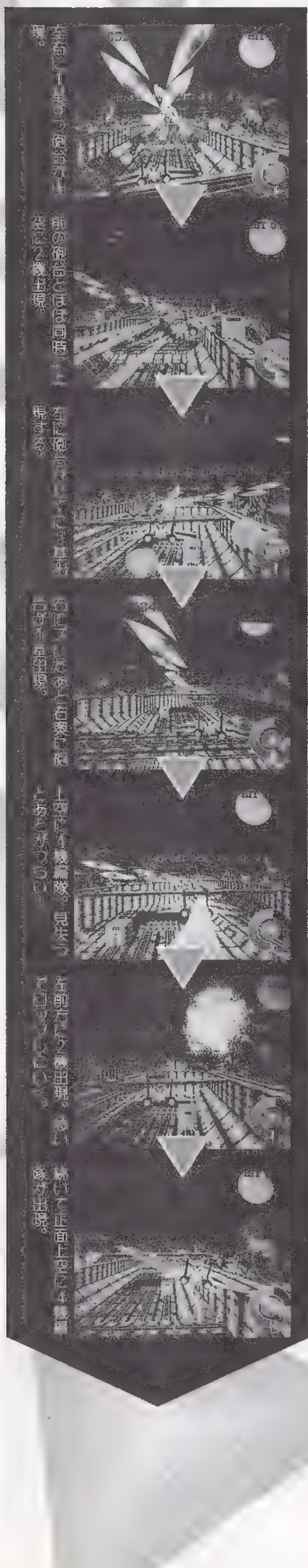
ラストステージに来るまでに、ちょっとしたデモがあったりしたが、このステージでは、この中ボス前と、そしてボス前で休むことができる。

急いでいてもキャンセルできないところがミソ?しっかり休みをとろう！

中ボスまでのKILL数は38機。KILL数が低いのが目につくが、だからといって楽ではないことはプレイヤーがよ〜く知っているはず。



このステージのみ、中ボスが出現する！



左右に1基ずつ砲台が出現。[illegible]

前の砲台とほぼ同時に[illegible]左に2機出現。

[illegible]

上空に4機編隊。[illegible]

[illegible]2機出現。[illegible]続けて正面上空に4機編隊が出現。

エリア7中ボス「ブリガンダイン」

ほかのステージにはないが、ここラストステージにのみ中ボスが存在する。その名は、「ブリガンダイン」だー

この中ボスは、空飛ぶ空母。そのため形が箱型になっている。だが、ちゃんと武装しているので、油断は禁物だー

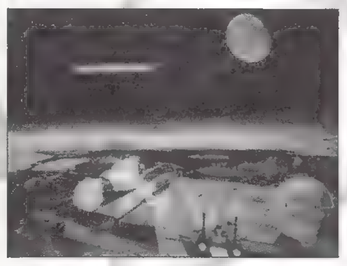
この中ボスを倒すには、4つあるローターを壊せばいい。ただ単に早く先へ進みたいのであれば、その4カ所に速攻でミサイルを撃ち込む。





空母ではあるが、ちゃんと武装もしている。気を抜くなー

だがそうすぐには壊せない。壊している最中、上部の甲板より4機が発進する。倒すことも大切だが、これを忘れないようにすること。



狙うところは4つのローター。ここを狙いつつ稼ぐ。



中ボスを倒すことに集中しすぎて、ついこの4機を見逃すことがあるので注意する。

そのことに気をつけつつ、ローターを狙い、甲板下部にある砲台も狙っていく。

制限タイムがないので、ゆっくり壊せると考えてしまわないようにー放っておくと勝手に次の展開へ進んでしまうので、そうなる前に（時間的にはかなりあるので、まずそうなることはない）倒すようにする。

ここでの展開は、ただ中ボスを倒せばいいのだが、当然反撃もあるー



甲板から4機が飛び立つ。これもKILL数に入るぞー

中ボスからの反撃は、ミサイルによる攻撃が中心となる。そのミサイルは、一度に多くの量を撃ち出してくる。

その発射方向は、自機に対して直接ではなく、一度垂直に撃ち出されたあと、ホーミングしてくるものだ。

きちんと見切り、直前で動いてよけるようにしよう。

エリア7ボス「XF/A-49 WHITE SWORD」

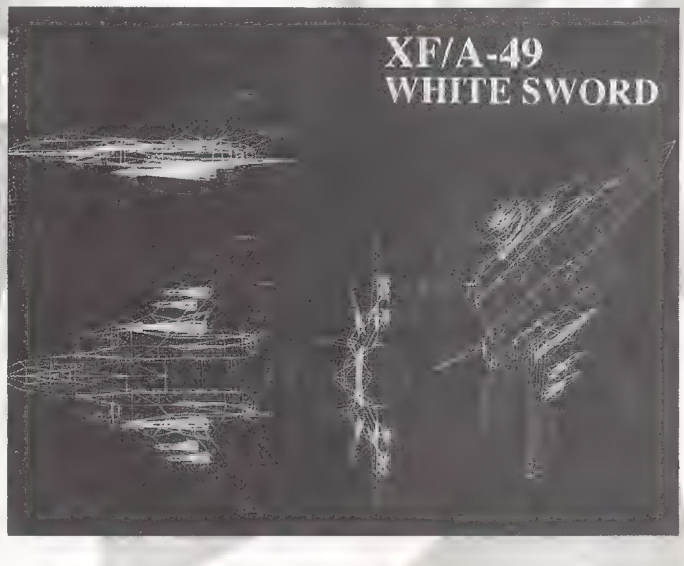
中ボスを倒すと強制的にボスの発進シーンを見せられる。

なんとボスは、たった今倒したばかりの「ブリガンダイン」の中から登場するー

そのシーンをキャンセルできずに見守っていると、画面右上に、上空の浮遊レーザー砲台が映し出される。そこから下へ向けてレーザーが撃ち出されるシーンが映るといよいよボスとの最終決戦となる。

最後のボス「XF／A－49」との対決であるー

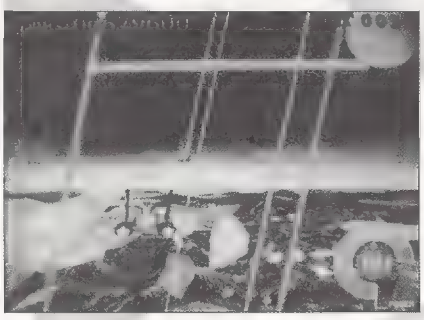
今までのボスは、いかにもボスだと言わんばかりに大きさが目立ったが、最後のボスは、最新鋭の戦闘機ー戦闘機というと、その大きさは…小さいー今までのように画面中が狙い所ではないのだ。



その大きさからか、このボスの弱点、ダメージになるところは、部分ではなく、その機体本体となる。

ひたすらミサイル、バルカンを撃ち込み、ライフゲージを減らしていくのだー

小さいのでロックするのはちょっと大変だぞー



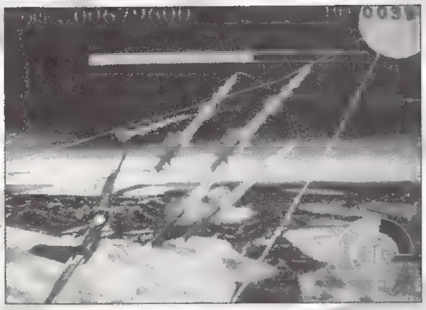
最初の攻撃は上空からのレーザー。あまり動かないこと。

ついに始動！これでK.O.!
攻略パワープロジェクト!!

ボスとの対決がスタートするとまずやることは、先ほどのデモシーンにあった上空からのレーザーをよけることから。

上からガンガン降ってくるレーザーをよけるのはかなり大変な作業。だが、まず真っすぐ飛ぶことでレーザーの位置を把握すれば、左右どちらによければいいのかがわかってくる（かつより微妙だが）。だがよけ続けるだけではこの展開を打破できない。そのためにはボスをロックオンし、ライフゲージを4分の1ほど減らさなければならない。

このとき狙うために動きすぎるとレーザーに当たるので正面にくるとき、集中攻撃をする。1回ロックオンしたらもうトリガーを引きまくるのみ!これでどんどん減らす。



放射状にミサイルを撃ってくる。ギリギリまで待ってよける。



正面でレーザー!画面端でこれをよけるようにする。

ボスにある程度ダメージを与えるとようやく次の展開へ。ボスもやられまいと必死の攻撃にくるぞ!

まず最初の攻撃は、放射状にミサイルを撃ってくる。これが自分を目がけて飛んでくる!その数、全部で8つ!



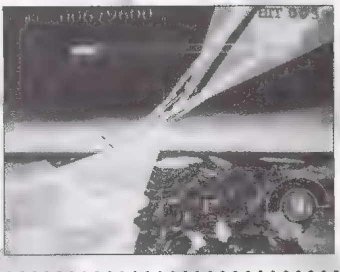
機雷をバラまきながら上空へ。狙いすぎると当たるぞ!

直前までねばってよけるぞ。

この攻撃が終わると次は、レーザーをバラまき始める。

最初は前方で適当にバラまいているが（このときガンガンロックする!）しばらくすると突っ込んでくる!

チャーンスと思い狙っていると、思いきりレーザーをくらってしまうので、相手に対して上下方向に逃げること



ミサイルを撃つ展開へ。その前で倒せるのが理想。

次の展開は下方から前へ機雷をバラまく攻撃だ。

機雷に気をつけ、しっかりボスを狙ってロックしていく。

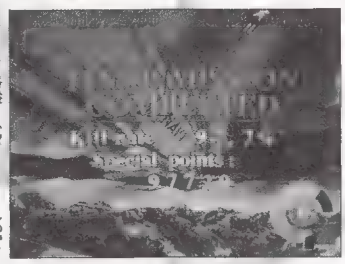
上空に消えたあと戻ってくる。このときボスはバルカン砲を撃ってくる。正面に入らないようにしながらロック。

うまくロックオンができているとここでボスを倒せる。悪くても次の展開で倒したいところ。

もしダメージが足らないと、このあと、また放射状に撃つ展開へ戻る。あまり時間をかけないようにしたい。

ライフゲージがなくなれば長かった戦いがようやく終了となる!

ボスを倒すとKILL数が43機になる。だが100%にはならない…。理由は中ボスが加算されていないらしい。



KILL数がヘン!100%でないまま点数が入る。



AM R&D DEPT.#2

どうするおい!?もう1年半だぞ!!

どんな感じ?

キャサ夫の バーチャファイター2.1



超ひさびさの四国は徳島。
まだまだみんなやる気まんまんだぜ!

さてさて、ネタ切れ寸前の「キャサ夫のどんな感じ?」でしたが、超久々にイベントへいって参りましたよ。バーチャ2が発売されてからなんだかんだいって早1年半、レベルのほうは知らない土地ではどうなっているのだろうか? それを調べるべく、今回は徳島へ足を運んでみました。



今回は徳島県。瀬戸内の空気はうまいねぇ。[illegible]んが。

徳島といやぁ、鳴門海峡の渦潮でしょ

去る4月7日日曜日、今回のイベント開催地、四国は徳島の「エンゼルランド」というところにちょっと[illegible]てきました。[illegible]ゲームセンター[illegible]系列店にな[illegible]名古屋の[illegible]のイベントのときにお世話になっている。その第2弾として今回徳島のほうへいったのだ。ちなみにこのゲームセンター、お店の名からわかる通りすべてのゲームが1プレイ50円になっている。さらに置いてあるゲームは格闘からシューティング、アクションとかなりジャンルが豊富で飽きはしないのである。一度足を運んでも損はないだろう。

住所は徳島県徳島市助任橋2-34-3苺ハウジング2階だ。目印は目の前に徳島大学という大きな建物があるので、一目瞭然でわかる。



国道11号沿いにこのエンゼルランドがあるのだ。

徳島県は去年の夏にゲーメストのヶ屋宅配便サマーツアーで四国4県を回っているので今回で2回目になる。そのときはバーチャ2レベルが結構低かったが、それから約半年たった今、果たしてレベルのほどはいかに。

もう、レベルはほとんど一緒だね

さて、バーチャ2に関する[illegible]だが、はっきり言ってレベルのほうは、もうほとんど全国レベルになってきている(全国レベルといっても関東で、それ以上強いところもあるかもしれない…)。

全国レベルといっても、テクニック的なところであって、ファジィガードに空中コンボ、下パンチカウンター止めなどはもう言うところがない。気が付いたところといえば、基本的な闘いのリズムである。

つまり、分かりやすく言うと10人いるキャラクターの技[illegible]関東と徳島では少し異なっていたということだ。



例えば[illegible]なら、アッパーがヒットしたときに下パンチを待ってしゃがみ投げを狙うか、それをあえて膝を出す、すると意外にカウンターでヒットする場合もあるし、返し技でPKが決められないキャラか相手ならファジィガードがあるので、なおさらお得である。

そのほかでも、ラウを使用した際、下パンチをすかしてカウンター止めするのではなく、下パンチのあとの攻撃に斜上掌をあわせて浮かすなどもある。この下パンチに下パンチを合わせず、次の攻撃に技を合わせるのは全キャラで言えることだ。

とまあ、多彩な技連携の数々をまだあまり知っていなかっただけで、空中コンボや下パンチ止めなどのテクニック部分は全然劣ってはいなかった。あとは一つのことにこだわるのではなく、自分独自の攻撃パターンを作っていけばいいだけだ。

やっぱりジャンキーはいい奴ばかりだね

まあ、レベルのほうは本当に高く、やっていても楽しい。そのほかに何といってもおもしろかったのが、きてくれた人たちである。基本的に性格も明るく、対戦中もノリノリの人が多い。

昔に岐阜県の話をしたが、岐阜の連中もこれまたジャンキーっぽいのが多い[illegible]。北海道もかなり[illegible]と同じように、徳島のジャンキーもジャンキーが入っていた。でも空中コンボなどの知らないことを素直に聞いてきたりして、とても楽しそうだった。

基本的には純粋な心を持ったジャンキーたちが多いんだな。徳島まで足を運びバーチャをプレイして、かなり強く怖い人を見たら話しかけてみるといいだろう。案外いい人で、すぐに友達になれるはずだ。

とまあ、今回はバーチャ以外に実はバーチャロンのほうもみんなで遊んだわけだが、これからもより一層[illegible]楽しみつつ仲間を作っ[illegible]こ、というところかな。[illegible]はみんな真剣な[illegible]



とにかく今回「エンゼルランド」にきてくれた徳島近郊の皆さん、本当にありがとう。楽しかったです。特に九州は大分県からわざわざ車で10時間かけてきてくれた3人さん、ありがとう。

いずれまた…

やっぱりあったのね 2・1にもハメが…

「ハメ」、それは非常に厳しくムカツクものである。元祖バーチャ2ではPKキャンセルによるハメが存在し、それを消去したものが2・1なのである。なのに2・1にもハメが存在するなんて…しかも、ただでさえ強いキャラクター「アキラ」のみだからもう…(泣)みんなウハウハだよ。

やり方は結構簡単で…

●鶴子穿林から千本パンチ

とこのような動きである。

鶴子穿林のあとに先行でダッシュを入力し、パンチを出せばよいのだ。すると相手は後ろを向いたままで後頭部にパンチを浴びるのである。これは抜けることができない完全なハメである。

ちなみに鶴子穿林PKキャンセルからはどんな技でもつながり、猛虎などがよく使われる。くらっているほうは死にはしないが[illegible]

このハメの発見者は武亭連合の[illegible]、[illegible]使いで、鶴子穿林から[illegible]頂肘を狙ったところ、失敗してしまいパンチが当たって「これは!」というノリで見つけたらしい。

第5回アテナ杯では超ブイブイいわせていたほど強い技だぞ。多分この号が発売されるころには…。

ついに始動！これでK.O.！
攻略パワープロジェクト！！

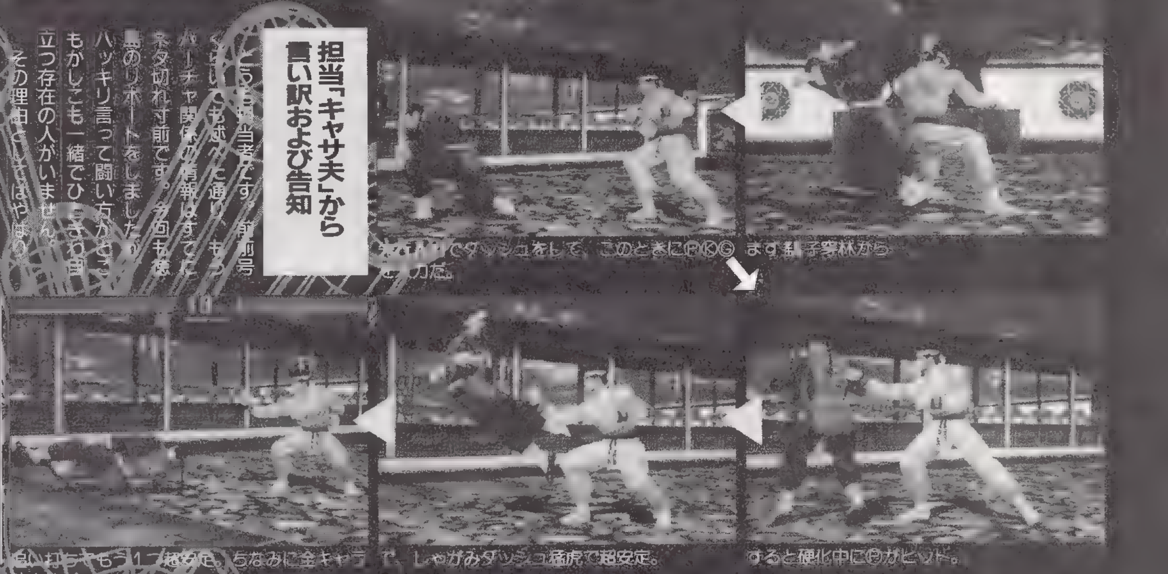
担当「キャサ夫」から言い訳および告知

どうも、担当者です。前回号[illegible]述べた通り、もうバーチャ関係の情報はすでにネタ切れ寸前です。今回も[illegible]のリポートをしましたが、ハッキリ言って闘い方から何でもかしこも一緒でひときわ目立つ存在の人がいません。

その理由としてはやはり[illegible]されてから1年と半年が過ぎようとしていることです。それで「どんな感じ？」では今後バーチャ関係は勿論、今まで紹介していく[illegible]らはイベントなどで行われたゲーム（バーチャロン等いろいろ）、状況などバーチャ2以外でも詳しく説明していこうと思っています。

Q&Aのほうも一度しか載せていませんが、まだまた募集中です。とにかく、今後もゲームを楽しくしていくゲーメスト「どんな感じ？」をよろしく。

次号予告 まずは「第1回アテナ杯争奪バーチャロン3on3」。東京近郊の強者たちが集まった闘いだぞ。



[illegible]でダッシュをして、このときにⓅⓀⒼを入力だ。

まず[illegible]から

するとと硬化中にⓅがヒット。

[illegible]もう1つ超安定。ちなみに全キャラで、しゃがみダッシュ猛虎で超安定。確定技だ。

呼ばれて跳び出てジャジャジャジャ〜ン！ キャサ夫のイベント情報

春からの地方興行再開で、北は北海道・旭川から南は九州・福岡まで、大喜びでどこにでも行っちゃう、旅芸人・キャサ夫。大好きな地方回りに、幸せいっぱい夢いっぱい。

しかし、そんな彼を冷たい目で見つめる男がいた。その男の名はアナーキャー松井…。果たしてキャサ夫の原稿はあがるのか否か!?乞うご期待!!

■1件目

日時
6月15日（土）
午後4時より

場所
セガ・アリーナ
福井県福井市丸山1-21-4

電話
0776-52-2826

内容
バーチャファイター2.1組手。野試合有。

■2件目

日時
6月23日（日）
午後1時より

場所
ゲーム・イン・ファッツ
東京都東村山市栄町2-22-21
南ビル2F B1

電話
0423-91-2295

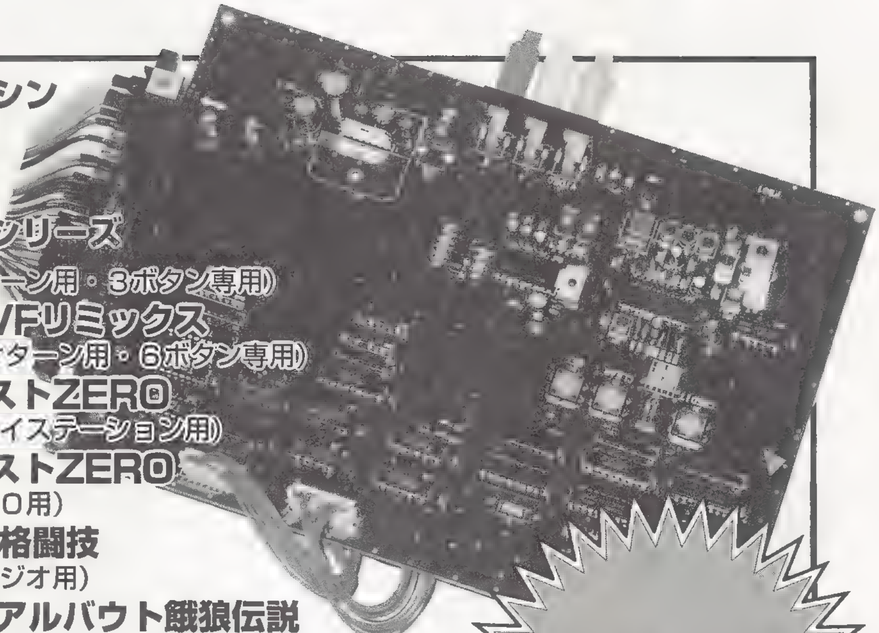
内容
バーチャファイター2。1、ストZERO2で3on3。キャサ夫の他に、ゲーメストライターの借金、EXライターのちゃつきー&カニが参上。

あ、それと6月9日のゲーメスト杯では、審判やってるんで、よろしくー。

ゲーセンの興奮をそのままに！

超マニア向けマシン

FB シリーズ



- **●FB-01**（サターン用・3ボタン専用）
  VF1&2、VFリミックス
- **●FB-01 B**（サターン用・6ボタン専用）
  VF1&2、ストZERO
- **●FB-02**（プレイステーション用）
  鉄拳1&2、ストZERO
- **●FB-03**（3DO用）
  ウルトラマン格闘技
- **●FB-04**（ネオジオ用）
  KOF'95、リアルバウト餓狼伝説

がゲーセン筐体でプレイできる！

※家庭用マニア向け基板です。

¥29,800（消費税・運賃は別途）

ネオジオ用ケーブル ¥980 予約受付中！

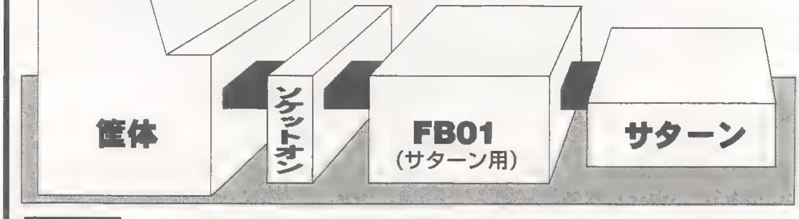
FB-04ネオジオ用コントローラーケーブルは4月末発売。

業務用筐体イヤホーンシステム ¥3,980

●接続は簡単JAMMA規格、どなたでもワンタッチ接続。
●タイマー併設すればゲーセンと同じ。
●専門スタッフによる親切対応、お気軽にTELください。

コントロールBOX等、画像に満足できない方、FB、DHシリーズで安定画像、超満足!!

●クレジットシステム	¥17,000
●VF2クレジットボックス	¥30,000
●DH-01	¥29,800（運賃・税別途）



セットは簡単、即ゲームOK！

支払方法

◎**代金着払** ヤマト代引システム：PM4:00まで受け付ければ翌日はお手元へ
◎**銀行振込** 振込先：ダイヤモンドコーポレーション㈱ 第一勧業銀行新浦安支店 普通口座 1278848
◎**現金書留** ダイヤモンドコーポレーション㈱ 下記の住所までお願いします。

申込方法

ダイヤモンドコーポレーション㈱

〒279 浦安市東野2-2-26 TEL. 0473-55-3968 FAX. 0473-53-5951 14:00〜22:00 年中無休

ビデオゲームがなんと!! 1PLAY10円!!



日本橋ゲームセンターフェラーリPART I・IIは ビデオゲームが1PLAYたったの¥10!

新作ゲームが続々入荷!

サイキックフォース、ストZERO2、メタルスラッグ、
などなど、全て1PLAY¥10!!…全部で100台!
日本橋にきたら『ゲームセンター フェラーリ』ヘレッツゴー!!

フェラーリPARTIII オープンしました!!

ゲームセンター フェラーリの場所は地図をみてね!!

コナミ

恋のホットロック	¥140,000
極上パロディウス!(サブ)	¥15,000
対戦ぱずるだま(サブ)	¥10,000
サプライズアタック	¥10,000
少林寺への道	¥10,000
スーパー魂斗羅	¥48,000
XEXEX	¥40,000
ニューメインスタジアム	¥20,000
パロディウスだ!	¥10,000
ハイパーオリンピック	¥18,000
魔獣の王国	¥100,000
ツインビーヤッホー!(サブ)	¥10,000
ファイナライザー	¥8,000
イーアルカンフー	¥20,000
メガゾーン	¥9,800
ゴルフィンググレイツ2(サブ)	¥10,000
ドラグーンマイト(サブ)	¥10,000
グラディウスII	¥40,000
グラディウスIII	¥40,000
エイリアンズ	¥20,000
沙羅曼蛇2	¥88,000
ときメモ対戦ぱずるだま	¥150,000
スラムダンク	¥45,000

タイトー

火激	¥5,000
スペースインベーダーDX	¥68,000
スーパーマン	¥30,000
タイガーヘリ	¥10,000
ダイノレックス	¥18,000
大旋風	¥10,000
忍者キッズ	¥15,000
バイオレンスファイト	¥18,000
ハレーズコメット	¥20,000
マジェスティックトゥエルブ	¥23,000
エレベーターアクション	¥29,000
ああ栄光の甲子園	¥10,000
エレベーターアクションリターンズ	¥98,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	¥28,000
ダライアス外伝	¥119,000
ダライアス外伝(ロム)	¥20,000
バブルシンフォニー	¥130,000
バブルシンフォニー(ロム)	¥10,000
カイザーナックル(ロム)	¥5,000
ハットトリックヒーロー'95	¥98,000
ハットトリックヒーロー'95(ロム)	¥8,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!	¥98,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!(ロム)	¥9,000
パズルボブル2(ロム)	¥25,000
リターンオブザインベーダーズ(H付)	¥28,000
レイフォース	¥70,000
スーパーQix	¥10,000
究極タイガー	¥14,800
黄金の城	¥38,000
逆鱗弾(ロム)	¥25,000
ルナーク	¥15,000
ヴォルフィード	¥19,800
ラスタンサーガ2	¥39,000

カプコン

ストリートファイター	¥25,000
大魔界村	¥88,000
ストライダー飛竜	¥128,000
スーパーストII	¥32,000
スーパーストII(ロム)	¥10,000
スーパーストIIX	¥30,000
スーパーストIIX(ロム)	¥9,800
天地を喰らう	¥48,000
ヴァンパイアハンター	¥40,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	¥30,000
ヴァンパイア	¥30,000
ヴァンパイア(ロム)	¥15,000
マッスルボマー	¥18,000
マッスルボマーDUO	¥30,000
ストZERO	¥40,000
ストZERO(ロム)	¥25,000
サイバーボッツ	¥50,000
サイバーボッツ(ロム)	¥38,000
チキチキボーイズ	¥60,000
キャプテンコマンドー	¥30,000
ストリートファイター(筐体タイプ)	¥25,000
サイドアームズ	¥36,000
ブラックドラゴン	¥29,000
アレスの翼(H無)	¥17,000
ナイツオブザラウンド	¥20,000
キャディラックス	¥35,000
ウィロー	¥98,000
F1ドリーム	¥7,500
戦場の狼II	¥50,000
マーヴルスーパーヒーローズ	¥60,000
マーヴルスーパーヒーローズ(ロム)	¥50,000
バース	¥30,000
エリア88	¥76,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥55,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ(ロム)	¥45,000
パワードギア	¥50,000
パワードギア(ロム)	¥40,000
ロストワールド	¥250,000
U.S.ネイビー	¥68,000
ロックマンザパワーバトル	¥30,000
ストZERO2	¥198,000
ストZERO2(ロム)	¥129,000

ナムコ

ニューマンアスレチック	¥18,000
ギャプラス	¥50,000
ギャラガ	¥98,000
グロブダー	¥98,000
コズモギャングザビデオ(海外)	¥10,000
スーパーパックマン	¥98,000
ワースタ'93	¥25,000
ゼビウス	¥38,000
ディグダグ	¥98,000
ドラゴンバスター	¥90,000
ドラゴンセイバー	¥80,000
スカイキッド	¥98,000
パックランド	¥98,000
バラデューク	¥98,000
ティンクルピット	¥23,000
フォゾン	¥200,000
ドルアーガの塔	¥150,000
ベラボーマン	¥150,000
ニューラリーX	¥150,000
マッピー	¥70,000
マーベルランド	¥70,000
メトロクロス	¥70,000
未来忍者	¥80,000
リブルラブル	¥130,000
ワンダーモモ	¥150,000
ブラストオフ	¥18,000
エメラルディア	¥8,000
ワースタ'90	¥8,000
JリーグサッカーVシュート	¥18,000
グレートスラッガーズ	¥8,000
ローリングサンダー2	¥10,000
ナムコクラシックVol.1	¥95,000
ソウルエッジ	¥200,000
ティンクルピット	¥5,000

アイレム

剣豪	¥24,000
ビジランテ	¥9,800
メジャータイトル	¥32,000
メジャータイトル2	¥20,000
ぐっすんおよよ	¥48,000
スパルタンX	¥20,000
ロードランナー魔神の復活	¥30,000
ロードランナー帝国からの脱出	¥30,000
R-TYPE LEO	¥18,000

データイースト

ワールドカップバレー'95	¥50,000
カルノフ	¥17,000
チャイナタウン	¥10,000
エドワードランディー	¥68,000
ダンクドリーム'95	¥95,000
ザ・グレイトラグタイムショー	¥45,000
デスブレイド	¥19,000
ドラゴン忍者	¥25,000
ドリームサッカー'94	¥30,000
ロボコップ	¥13,000
アクトフェンサー	¥15,000
コブラコマンド	¥8,000
ウルフファング	¥50,000
キャプテンアメリカ	¥20,000
マーベルコミックスアベンジャーズ	¥80,000

セガ

ウォーリーを探せ	¥10,000
バーチャファイターリミックス	¥80,000
ゴールデンアックスザデュエル	¥130,000
ゴールデンアックスザデュエル(ロム)	¥5,000
コットン	¥25,000
クラッチヒッター	¥13,000
ばくばくアニマル(ロム)	¥5,000
テトリス	¥13,000
テトリス(H付)	¥16,000
ボトボト	¥10,000
レッスルウォー	¥8,000
バーチャファイター(アストロ筐体)	¥198,000
バーチャファイター(基板のみ)	¥98,000
ぷよぷよ	¥20,000
ぷよぷよ通	¥30,000
DDクルー	¥10,000
極(ロム)	¥30,000
バーチャファイターリミックス	¥88,000
ファイナルアーチ(ロム)	¥20,000
ファイティングバイパーズ	¥230,000
ドラゴンボールZ(VRVS)	¥20,000

ビデオシステム

スーパーバレーボール	¥5,000
スーパーフォーミュラ	¥3,000
クラッシュレース	¥23,000

クイズ

マジカルエラーを探せ	¥8,000
クイズチャンネルクエスチョン	¥8,000
クイズ学問のススメ	¥5,000
クイズ人生劇場	¥30,000
クイズ殿様の野望	¥5,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥3,000
クイズ地球防衛軍	¥15,000
クイズココロジー	¥5,000
クイズココロジー2	¥3,000
クイズTV合衆国Q&Q	¥5,000
クイズ魔Q大冒険	¥8,000
クイズカプコンワールド	¥5,000
クイズ&ドラゴンズ	¥10,000
熱闘!激闘!クイズ島	¥5,000
クイズ宿題を忘れました	¥5,000

テクモ

サボテンボンバーズ	¥10,000

バンプレスト

ガンダムEX-REVUE	¥15,000
機動戦士ガンダム	¥8,000

その他

クレイジークライマー2	¥78,000
コンバットライブズ	¥3,000
ヘッドオン(JAMMA付)	¥80,000
テラクレスタ	¥10,000
熱血高校ドッジボール部	¥4,000
WWFレッスルフェスト	¥3,000
マジカルクリスタル	¥3,980
スーパーワースタ'92	¥25,000
怪傑ヤンチャ丸	¥10,000
スカイソルジャー	¥20,000
ぶたさん	¥39,000
キャッスルオブドラゴン	¥18,000
グランドクロス	¥5,000
がんばれゴン太2	¥30,000
JJスコーカーズ	¥45,000
ゴークス	¥5,000
チャタンヤラクーシャンク	¥18,000
ガンバード	¥45,000
上海III	¥25,000
ゲーム天国	¥98,000
ゲーム天国(ロム)	¥25,000
達人王	¥18,000
フィグゼイド	¥15,000

NEO GEO

ジョイジョイキッド	¥5,000
ワールドヒーローズパーフェクト	¥10,000
リアルバウト餓狼伝説	¥40,000
ステークスウィナー	¥30,000
龍虎の拳外伝	¥30,000
ソニックウイングス3	¥30,000
パルスター	¥30,000

SUPER VEGA 21
取り扱ってます¥65,000
VEGA用サターンケーブル ……¥8,000
VEGA用PSケーブル ……¥8,000

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください!

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
（情報料は無料です。）
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011#　買いたいなら→220022#
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に#を押してください。
④もう一度#を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

お申し込み方法

●TELでご注文 06-649-7177 ●FAXでご注文 06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ 10：00〜19：00 年中無休

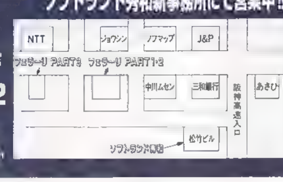
お支払い方法

●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。（PM4：00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。）
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行 恵美須支店（普）359374
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒566 大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F
TEL.06-649-7177 FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!

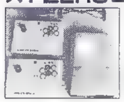


TAMAYA特選おすすめセット！
ストZERO2がお求めやすくなりました。

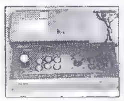
ストZERO2スーパーベガセット

ストZERO 2
スーパーベガ21
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥258,000
（送料・税込）

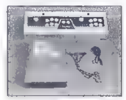
初回¥24,756 ¥24,300×11回
〃 ¥14,772 ¥13,200×23回
〃 ¥10,528 ¥ 9,400×35回

ストZERO2シグマセット

ストZERO 2
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス,ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥254,000
（送料・税込）

初回¥24,628 ¥23,900×11回
〃 ¥14,436 ¥13,000×23回
〃 ¥12,264 ¥ 9,200×35回

ストZERO2バナカスタムセット

ストZERO 2
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥228,000
（送料・税込）

初回¥21,596 ¥21,500×11回
〃 ¥12,252 ¥11,700×23回
〃 ¥ 9,548 ¥ 8,300×35回

ストZERO2ボードマスターセット

ストZERO 2
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥245,000
（送料・税込）

初回¥23,240 ¥23,100×11回
〃 ¥14,830 ¥12,500×23回
〃 ¥10,920 ¥ 8,900×35回

お買得!!ストZEROスーパーベガセット

ストZERO2(ロム・新品)
マザーボード(中古)
スーパーベガ21
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥220,000
（送料・税込）

初回¥21,340 ¥20,700×11回
〃 ¥11,580 ¥11,700×23回
〃 ¥ 9,520 ¥ 8,000×35回

お買得!!ストZEROシグマセット

ストZERO2(ロム・新品)
マザーボード(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス,ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥216,000
（送料・税込）

初回¥21,212 ¥20,300×11回
〃 ¥11,244 ¥11,100×23回
〃 ¥11,256 ¥ 7,800×35回

お買得!!ストZEROバナカスタムセット

ストZERO2(ロム・新品)
マザーボード(中古)
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥188,000
（送料・税込）

初回¥18,116 ¥17,700×11回
〃 ¥11,192 ¥ 9,600×23回
〃 ¥ 9,408 ¥ 6,800×35回

お買得!!ストZEROボードマスターセット

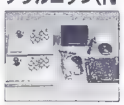
ストZERO2(ロム・新品)
マザーボード(中古)
ボードマスター
ハーネス、
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥208,000
（送料・税込）

初回¥19,856 ¥19,600×11回
〃 ¥12,872 ¥10,600×23回
〃 ¥ 7,728 ¥ 7,600×35回

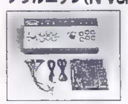
ソウルエッジ(N Ver.)スーパーベガセット

ソウルエッジ(N Ver.)
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥307,000
（送料・税込）

初回¥29,624 ¥28,900×11回
〃 ¥17,738 ¥15,700×23回
〃 ¥12,012 ¥11,200×35回

ソウルエッジ(N Ver.)シグマセット

ソウルエッジ(N Ver.)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード,ハーネス
通販特価¥302,000
（送料・税込）

初回¥29,464 ¥28,400×11回
〃 ¥16,168 ¥15,500×23回
〃 ¥12,432 ¥11,000×35回

ソウルエッジ(N Ver).バナカスタムセット

ソウルエッジ(N Ver.)
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥277,000
（送料・税込）

初回¥26,467 ¥26,200×11回
〃 ¥15,218 ¥14,200×23回
〃 ¥11,032 ¥10,100×35回

ソウルエッジ(N Ver.)ボードマスターセット

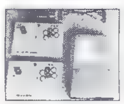
ソウルエッジ(N Ver.)
ボードマスター
ハーネス、
通販特価¥292,000
（送料・税込）

初回¥28,044 ¥27,500×11回
〃 ¥15,328 ¥15,000×23回
〃 ¥13,272 ¥10,600×35回

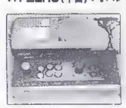
ストZERO(中古)+Vハンター(中古)スーパーベガセット

ストZERO(中古)+Vハンター(中古)
MV-1AF
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥135,000
（送料・税込）

初回¥13,120 ¥12,700×11回
〃 ¥ 7,890 ¥ 6,900×23回
〃 ¥ 6,160 ¥ 4,900×35回

ストZERO(中古)+Vハンター(中古)シグマセット

ストZERO(中古)+Vハンター(中古)
MV-1AF
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥131,000
（送料・税込）

初回¥12,992 ¥12,300×11回
〃 ¥ 7,554 ¥ 6,700×23回
〃 ¥ 7,896 ¥ 4,700×35回

ストZERO(中古)+Vハンター(中古)バナカスタムセット

ストZERO(中古)+Vハンター(中古)
MV-1AF
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥105,000
（送料・税込）

初回¥ 9,960 ¥ 9,900×11回
〃 ¥ 7,670 ¥ 5,300×23回
〃 ¥ 5,180 ¥ 3,800×35回

ストZERO(中古)+Vハンター(中古)ボードマスターセット

ストZERO(中古)+Vハンター(中古)
MV-1AF
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥122,000
（送料・税込）

初回¥11,604 ¥11,500×11回
〃 ¥ 7,948 ¥ 6,200×23回
〃 ¥ 6,552 ¥ 4,400×35回

鉄拳2Ver.Cスーパーベガセット

鉄拳2Ver.C
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥243,000
（送料・税込）

初回¥23,176 ¥22,900×11回
〃 ¥14,662 ¥12,400×23回
〃 ¥11,788 ¥ 8,800×35回

鉄拳2Ver.Cシグマセット

鉄拳2Ver.C
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード,ハーネス
通販特価¥238,000
（送料・税込）

初回¥23,048 ¥22,500×11回
〃 ¥14,326 ¥12,200×23回
〃 ¥10,024 ¥ 8,700×35回

鉄拳2Ver.Cバナカスタムセット

鉄拳2Ver.C
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥212,000
（送料・税込）

初回¥21,084 ¥19,900×11回
〃 ¥10,908 ¥10,900×23回
〃 ¥ 9,492 ¥ 7,700×35回

鉄拳2Ver.Cボードマスターセット

鉄拳2Ver.C
ボードマスター
ハーネス、
通販特価¥230,000
（送料・税込）

初回¥22,760 ¥21,600×11回
〃 ¥12,420 ¥11,800×23回
〃 ¥ 8,680 ¥ 8,400×35回

ストZERO（中古）スーパーベガセット

ストZERO（中古）
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥102,000
（送料・税込）

初回¥18,752 ¥18,200× 5 回
〃 ¥ 9,864 ¥ 9,600×11回
〃 ¥ 6,268 ¥ 5,200×23回

ストZERO（中古）シグマセット

ストZERO（中古）
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥97,000
（送料・税込）

初回¥17,872 ¥17,300× 5 回
〃 ¥ 9,704 ¥ 9,100×11回
〃 ¥ 6,998 ¥ 4,900×23回

ストZERO（中古）バナカスタムセット

ストZERO（中古）
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥72,000
（送料・税込）

初回¥12,972 ¥12,900× 5 回
〃 ¥ 7,804 ¥ 6,700×11回
〃 ¥ 3,748 ¥ 3,700×23回

ストZERO（中古）ボードマスターセット

ストZERO（中古）
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥88,000
（送料・税込）

初回¥16,188 ¥15,700× 5 回
〃 ¥ 8,316 ¥ 8,300×11回
〃 ¥ 5,092 ¥ 4,500×23回

特選格安基板

今月の目玉

ヴァンパイアハンター(ロム)	¥15,000
ナムコクラシックVol.1	¥28,000
バーニングライバル(H付)	¥20,000
スプラッターハウス	¥25,000
バツグン	¥25,000
マーヴルスーパーヒーローズ(ロム)	¥28,000
アッポー	¥18,000
Mr.五右衛門	¥18,000
エアデュエル	¥5,000
スラップショット	¥8,000
サンダークロス	¥15,000
セーラームーン	¥40,000
ダブルドラゴンⅢ	¥2,000
チョップリフター	¥18,000
パンクショット	¥3,000
ブレイゾン	¥3,000
Mr.Do!VSユニコーン	¥18,000

ナムコ

アウトフォクシーズ	¥38,000
アサルト(P付)	¥68,000
インディアナジョーンズ	¥45,000
ギャプラス	¥28,000
コズモギャングザパズル	¥3,000
ゼビウス	¥22,000
ソウルエッジ	¥108,000
ドラゴンスピリット	¥48,000
ドラゴンセイバー	¥33,000
バーニングフォース	¥33,000
パックマニア	¥35,000
パックランド	¥55,000
マーベルランド(ロム)	¥25,000
マッハブレイカーズ	¥35,000
未来忍者	¥30,000
モトス	¥55,000
デンジャラスシード	¥12,000

カプコン

ストⅡダッシュ	¥3,000
ストⅡダッシュターボ	¥5,000
クイズ&ドラゴンズ	¥3,000
ストZERO(ロム)	¥12,000
戦場の狼	¥8,000
虎への道	¥8,000
魔界村	¥18,000
マッドギア	¥5,000

コナミ

エイリアンズ	¥25,000
クイズ学問のススメ	¥2,000
グラディウスⅡ	¥28,000
グリーンベレー	¥15,000
沙羅曼蛇2(ロム)	¥58,000
タイムパイロット	¥16,000
ツインビーヤッホー!(ロム)	¥3,000
出たな!!ツインビー	¥8,000
トライゴン	¥12,000
ドラグーンマイト(ロム)	¥5,000
パロディウスだ!	¥8,000
ヘクシオン	¥3,000
マーシャルチャンピオン	¥12,000

セガ

忍者くん	¥15,000
忍者くんⅡ	¥18,000
ゴールデンアックス(H付)	¥8,000
忍	¥8,000
青春スキャンダル	¥12,000
タントアール	¥5,000
DDクルー	¥5,000
登竜門	¥8,000
ドラゴンボールZ(VRVS)	¥28,000
バーチャファイターリミックス(ロム)	¥5,000

ファイナルアーチ(ロム)	¥8,000
ベイルート	¥5,000
ボナンザブラザーズ(ロム)	¥5,000
クラックダウン(ロム)	¥5,000
ボトボト	¥3,000
モンスターレア	¥10,000
ラブレーサー(ロム)	¥5,000
琉球	¥5,000
レッスルウオー	¥5,000

タイトー

インセクターX	¥5,000
ガルメデス	¥5,000
奇々怪界	¥8,000
究極タイガーⅡ(ロム)	¥35,000
ジャングルキング	¥33,000
スーパーイーグルショット	¥10,000
スーパーマン	¥18,000
スパイナルブレイカー	¥5,000
ダライアス外伝(ロム)	¥28,000
中華大仙	¥3,000
バブルボブル	¥25,000

海外版

アラビアン	¥15,000
影の伝説	¥12,000
カルノフ	¥12,000
カンガルー	¥8,000
ギャラガ	¥15,000
クラッシュローラー	¥15,000
魂斗羅	¥18,000
ジャングルキング	¥18,000
スーパー魂斗羅	¥25,000
スパルタンX	¥12,000
ナイツオブザラウンド	¥10,000
バックランド	¥50,000
ブラックドラゴン	¥18,000

その他

ウルトラマン	¥3,000
エクセリオン	¥10,000
オーマイガァー!	¥5,000
ガズラー	¥25,000
がんばれギンくん	¥8,000
キャッスルオブドラゴン	¥12,000
ぐっすんおよよ	¥8,000
コブラコマンド	¥5,000
サンダーゾーン	¥12,000
四川省	¥3,000

1000円基板

チャンピオンベースボール
クイズTV合衆国Q&Q
グレートスラッガーズ
クイズ殿様の野望
レッスルフェスト
ルナーク(ロム)
コンバットライブス
ツインビーヤッホー！(ロム)
極上パロディウス!(ロム)

2000円基板

フラッシュポイント
エキサイティングサッカー
グレートスラッガーズ'94
スーパースターズ
タントアール
バレーボール

新製品

ソウルエッジ(ニューバージョン)	未定
ストームブレード	¥138,000
ストームブレード(ロム)	¥88,000
レイストーム	未定
ゼビウス3D/G	¥198,000

他の製品との自由な組み合わせでローンが組めます。店頭にてローン即決できます(印鑑・身分証明証・預金通帳を持参ください)。

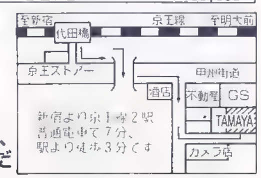
TMGC TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
営業時間／AM10:00～PM7:00
日曜・祝日定休

★初心者歓迎★　これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手 2 枚を同封の上、TAMAYA宛に請求してください。FAXでの注文・予約・相談の受付を始めました。是非御利用ください(24時間受付)。住所・氏名・電話番号は忘れずに！



サンカンパニーの買い取り表です。下記の商品しか買い取り致しません。

1Kは千円です。電話で担当に必ず確認してください。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

ア行	
アウトゾーン	4K
アラビアンマジック	11K
アンダーカバーコップス	12K
アラビアンファイト	13K
アクロバットミッション	3K
アステリクス	7K
ウルトラ闘魂伝説	3K
エイトフォース	10K
SDガンダム	1K
SDガンダムレインボー大陸戦記	3K
F/A	4K
X-MEN（コナミ）	9K
大江戸ファイト	7K
カ行	
ガンホーキ	5K
ガンネイル	5K
ガイアポリス	5K
海底大戦争	20K
キャプテンアメリカ	5K
クライムファイターズ2	5K
グリッドシーカー	7K
剣豪	3K
ゴールデンアックスII（4P）	26K
豪血寺一族2	11K
豪血寺外伝	18K
サ行	
サイレントドラゴン	5K
サンセットライダーズ	15K
サンドスコーピオン	4K
サンダーゾーン	5K
サンダードラゴンII	15K
サンダードラゴン	3K
サンダーフォックス	7K
シンプソンズ	6K
ジオストーム	11K
ジョー&マックリターンズ	9K
シャドーフォース	5K
JJスコーカーズ	6K
GIジョー	19K
疾風魔法大作戦	7K
ストリートファイターII	3K
ストリートファイターIIダッシュ	3K
ストリートファイターIIダッシュターボ	3K
スノーブラザーズ	2K
スノーブラザーズII	9K
スカイスマッシャー	3K
ゼロチーム	16K
セーラームーン	22K
スパイダーマン	14K
戦国エース	11K
ソニックウイングス	3K
タ行	
ダブルウイング	8K
究極戦隊ダダンダーン	22K
ターボフォース	3K
ダイエットGO!GO!	3K
ダークシール2	3K
達人王	5K
大王	15K
ツインイーグルII	22K
デスブレイド	3K
T.M.N.T.	2K
雷神人魔傀	20K
ドギューン	3K
ドラゴンボールZ2	12K
ドラゴンボールZ（バンプレ）	4K
闘神ブラザース	5K
首領蜂	25K
ナ行	
ナイトスラッシーズ	23K
ナックルバッシュ	8K
ナックルヘッズ	4K
ネビュラスレイ	7K
ノストラダムス	6K
ハ行	
パーフェクトソルジャー	8K
バイオレントストーム	20K
ハイパーデュエル	3K
バッキーオヘア	11K
ビイラップボーイズ	5K
ヒーテッドバレル	7K
ヴィマナ	3K
ビッグファイト	13K
フック	9K
ファイナルファイト	3K
ファイナルスターフォース	6K
フィグゼイド	4K
ブラッドブラザース	4K
富士山バスター	3K
マ行	
マッドシャーク	14K
マーシャルチャンピオン	6K
マクロス	5K
マジンガーZ	13K
マクロスII	3K
魔法大作戦	9K
ミスティクウォリアーズ	19K
ムーンウォーカー	3K
メタモルフィックフォース	22K
ラ行	
ライトブリンガー	17K
ラピッドヒーロー	14K
雷電	8K
龍神	7K
レジオネア	9K
ロボコップII	6K
64番街	9K

バーチャファイター3（仮名）絶賛予約中!!

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●分割ローン始めました。最高36回。
- ●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

新作基板情報!!

ゼビウス3D/G（分割払いの場合） 平成8年4月25日発売予定			ダンクマニア 平成8年5月中旬日発売		
初回	¥19,660	¥17,200×11回	初回	¥18,340	¥17,200×11回
	¥12,461	¥9,400×23回		¥10,041	¥9,400×23回
	¥9,385	¥7,400×35回		¥6,775	¥6,700×35回

●レイストーム予約受付中　●ゼビウス　3D/G予約受付中

★その他新作基板はもちろん、コントロールBOXとの組み合わせローンも可能!!
★新作基板の購入を考えられている方は少なくとも発売5日前にお電話下さい。発売後のキャンセルは出来ません。
★尚、新作基板予約の方にチラシを差し上げます。確約は出来ませんが、ポスターも差し上げます。

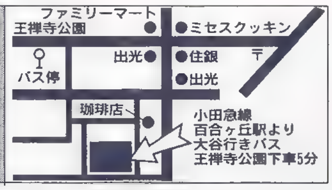
カプコンPCB	
必殺無頼拳	¥10,000
ラストデュエル	¥11,000
1942	¥11,000
天地を喰らう	¥30,000
バニッシャー	¥15,000
天地を喰らうII	¥15,000
ストリートファイター（ボタンVER）	¥8,000
D&D（SUB）	¥32,000
エイリアンVSプレデター（SUB）	¥35,000
サイバーボッツ（SUB）	¥28,000
ヴァンパイアハンター（SUB）	¥20,000
パワードギア（SUB）	¥28,000
X-MEN（SUB）	¥25,000
マーヴルスーパーヒーローズ（SUB）	¥25,000
ストリートファイターZERO（SUB）	¥15,000
タイトーPCB	
メガブラスト（F2込）	¥6,000
ダイノレックス（F2込）	¥4,000
メタルブラック（F2込）	¥45,000
ドンドコドン（F2込）	¥6,000
ルナーク（F2込）	¥5,000
大旋風	¥5,000
地獄めぐり	¥8,000
バブルボブル	¥25,000
ハレーズコメット	¥11,000
レインボーアイランドEX	¥28,000
スラップファイト	¥6,000
奇々怪々	¥9,000
VSホットスマッシュ（基板のみ）	¥5,000
レイメイズ	¥28,000
レイフォース	¥40,000
ダライアスII（2画面、基板のみ）	¥15,000
あっかんべいだあ（SUB）	¥5,000
ダライアス外伝（SUB）	¥8,000
逆鱗弾（SUB）	¥3,000
究極タイガーII（SUB）	¥5,000
データーPCB	
カルノフ	¥8,000
空手道	¥8,000
ヘビースマッシュ	¥15,000
ワンダープラネット	¥12,000
魔境戦士（レバー付き）	¥35,000
チェルノブ	¥38,000
空牙	¥13,000
ナムコPCB	
ワースタ'93	¥5,000
ワースタ'92	¥6,000
コズモギャングザビデオ	¥10,000
マーベルランド	¥25,000
ドラゴンセイバー	¥23,000
バーニングフォース	¥25,000
ギャプラス	¥25,000
アサルト（レバー付）	¥65,000
ブラストオフ	¥15,000
ワースタ'90	¥8,000
ギャラガ'88	¥26,000
ベラボーマン（サブ付ボタン無）	¥45,000
ティンクルピット	¥5,000
セガPCB	
ラフレーサー（P無）	¥3,000
ペンゴ	¥30,000
ワンダーボーイ	¥8,000
ソニックブーム	¥15,000
コットン	¥15,000
フラワー	¥10,000
スケ番雀士竜子（基板のみ）	¥10,000
ロボレス2001	¥20,000
コラムス	¥8,000
ソニック・ザ・ヘッジホッグ（P付）	¥15,000
アレックスキッド	¥20,000
テトリス	¥10,000
ぷよぷよ通	¥20,000
ファンタジーゾーン	¥16,000
セガROM	
ソニック・ザ・ヘッジホッグ（P）	¥10,000
ファイナルアーチ（ROM）	¥10,000
バーチャファイターリミックス（ROM）	¥8,000
アイレムPCB	
ジッピーレース	¥15,000
R-TYPE LEO	¥15,000
R-TYPE II	¥10,000
ロードランナーIII	¥20,000
ロードランナーIV	¥20,000
X・マルチプライ	¥10,000
麻雀PCB	
スーパーリアル麻雀PIV	¥9,000
スーパーリアル麻雀PV	¥20,000
スーチーパイ	¥9,000
レモンエンジェル	¥12,000
麻雀同級生	¥20,000
ハイパーリアクション	¥18,000
こい恋しましょ	¥28,000
コナミPCB	
パロディウスだ!	¥7,000
サーカスチャーリー	¥8,000
新入社員とおる君	¥15,000
出たな!!ツインビー	¥8,000
トライゴン	¥23,000
グラディウスII	¥25,000
サンダークロス	¥25,000
グラディウスIII	¥30,000
ファイナライザー	¥7,000
メガゾーン	¥10,000
ジャレコPCB	
ロッドランド	¥12,000
ソルダム	¥5,000
ファンタズム	¥5,000
エクセライザー	¥9,000
エクセリオン	¥8,000
ゲーム天国	¥60,000
ゲーム天国（SUB）	¥8,000
スーチーパイII（SUB）	¥3,000
その他PCB	
ザインドスリーナ	¥5,000
アマテラス	¥18,000
マジカルクリスタル	¥5,000
忍者くん	¥10,000
忍者くん阿修羅の章	¥18,000
アラビアン	¥18,000
Mr.DO'S ワイルドライド	¥20,000
スーパーバーガータイム	¥10,000
ラビオレプス	¥23,000
クイズ18禁	¥5,000
セルフィーナ	¥10,000
バトルガレッガ	¥38,000
キャノンダンサー	¥38,000
奉仕品	
（五千円以上基板を、お買い上げの方に限ります）	
極上パロディウス!（SUB）	¥1,000
ゴールデンアックスザデュエル（ROM）	¥500
ばくばくアニマル（ROM）	¥500
水滸演武（ROM）	¥500
ワースタ'90（ROM）	¥500
ボナンザブラザーズ（ROM）	¥500
ワースタ'93（ROM）	¥500
ワースタ'89（ROM）	¥500
球界道中記（ROM）	¥500
（一万円以上基板を、お買い上げの方に限ります）	
対戦ぱずるだま（SUB）	¥2,000
ツインビーヤッホー!（SUB）	¥3,000
クイズ人生劇場（SUB）	¥500
ああ栄光の甲子園（SUB）	¥500
クイズ地球防衛軍（SUB）	¥500
ドンドコドン（SUB）	¥1,000
バイパーフェイズ1（SUB）	¥1,000
スペースデュエル（基板のみ）	¥1,000

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.

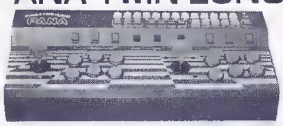
(有)サンカンパニー

神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

PANA TWIN LONG



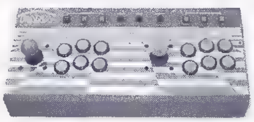
¥38,000

シグマAV-5000



¥26,000

PANA CUSTOM LONG



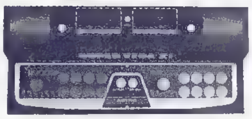
¥34,000

シグマ-8000TB



¥15,800

SUPER VEGA 21



スーパーストII対応 ¥65,000

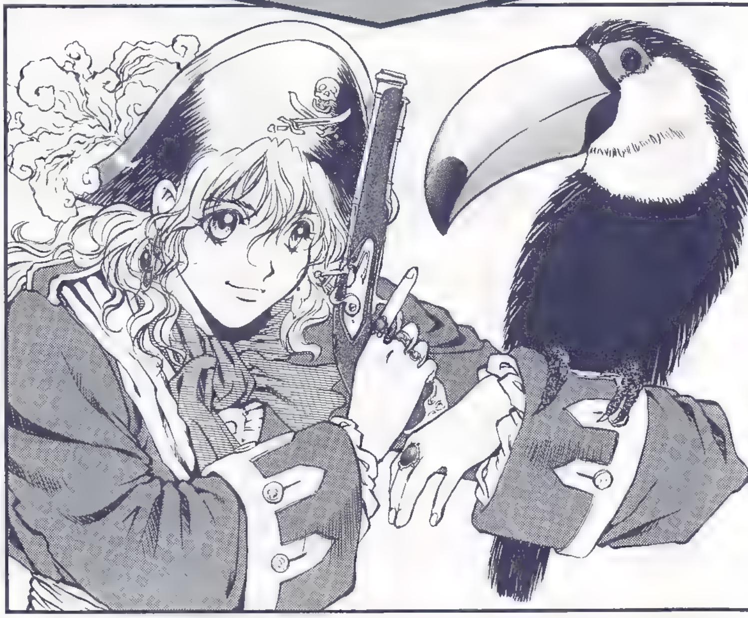
ボードマスター(ボードA)



¥48,000

レーザーディスク(ボックスに限り)買取りやっています。
ゲームグッズ関連、コミックその他買取りやっています。

NEO GEO新作ソフト 予約受付中



FAXサービスをご利用くだされば、最新の買取価格表が取り出せます!

〔アニメ・特撮物レーザーディスク高価買い取りします(BOX専用)〕

ゲーム関連・コミックetc.の買い取りもやっています。
詳しくは電話かBOX番号567892#へ。

〔家庭用ゲームソフト中古基板買い取りします!〕

特にプレイステーション・サターンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。必ず☎で確認してから送ってください。

〔中古基板・家庭用ゲームソフト販売します!〕

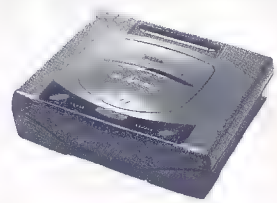
在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上、右記まで請求して下さい。御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

NEO·GEO CDZ



TELにて特価

SEGA SATURN



TELにて特価

家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

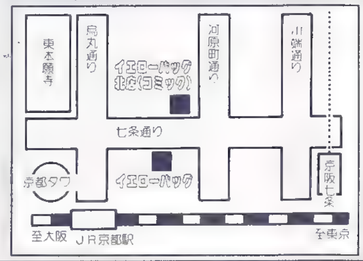
案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番品を押して最後に#を押してください」

基板を売りたいなら➡567899#
基板を買いたいなら➡567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら➡567891#
レーザーディスクなら➡567892#

案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押してください」 ➡□□□□□□□
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
コミック専門
TEL 075-343-3144
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F
営業時間 12:00~20:00
年中無休 消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



画：是空とおる

～INFOMATION～



コスパの夏到来！！

オールジャンル曲の
コスプレダンスパーティー

コスパ in ツインスター5

1996年6月9日（日）13：30～17：45

於：ツインスター　東京都新宿区神楽坂2-11

参加費：前売3000円（当日：男性4000円女性3500円）

全国のチケットぴあ（03-5237-9999）・コスパショップ（03-3770-3383）にて販売中。

主催　（株）ブロッコリー「コヌパ実行委員会」（03-5387-6781）

コスパ in 大阪マハラジャ4

1996年7月7日（日）10：00～15：00

於：マハラジャ　大阪市北区梅田1-9-20 大阪マルビル2F

参加費：前売3000円（当日：男性4000円女性3500円）

全国のチケットぴあ（06-363-9999）・コスパショップ（03-3770-3383）にて販売中。

主催　プランニングRE「コスパ実行委員会」（06-633-3261）

コスパ in ツインスター6

7月13・14日　2日間連続サマースペシャル

詳細は次号で大発表！

ブロッコリーインフォメーション

オールジャンルの同人誌即売会

コミックキャッスル VOL.9

1996年6月16日（日）10：30～15：00

於：池袋サンシャイン・
ワールドインポートマート4F

コスプレは不可

6月6日より首都圏のコミック専門店でカタログ先行発売

コミックキャッスル in 横浜アリーナII

1996年10月10日（祝）13：00～17：00

於：横浜アリーナ

3000スペース大募集

1996年8月31日締切（消印有効）

コスプレは不可



画：内村かなめ

お問い合わせ・お申し込みは
〒178 東京都大泉郵便局私書箱6号　コミックキャッスル準備会
03-3921-3340（AM10：00～PM5：00）

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第47回

文・四コマ 佐竹雅昭

今の時期、暖かくていい塩梅。休みになると外に出たくなるよね。新宿御苑でお昼寝なんてのもいい感じだ。長い梅雨が来る前に思いっきり遊んでおこう。

道代さん

先日、友人の河野純平の家に行った。

彼とは長年の付き合いで、私と趣味も同じでとても気の合う奴である。

勿論、趣味といえば、怪獣、ゲーム、特に最近はパソコンに凝っている。

その中でもやっぱりインターネットは面白い。

とにかくマニアな二人がパソコンの前に釘付けになるくらいにインターネットは面白い。

どこのページを見ようかと悩むぐらいにたくさんの情報があり、私たちはあれこれ言いながらコンピュータの世界を楽しんでいた。

そのときだった。

ガチャと純平の部屋のドアが開いた。

「いらっしゃい。佐竹さん。いつも純平がお世話になっています」

河野純平の母、道代さんだった。

純平が私と同じ30歳のはずだから道代さんは少なくとも50歳は過ぎているはずなのに、どうみても30代ぐらいにしか思えない美貌の持ち主だった。

「お茶でも召し上がれ」

お茶の横には私の好物の苺大福が置いてあった。

さすが気の利くお母さんだ。

「それではいただきます」

私は苺大福を一口で食べた。

「まぁ!何て見事な食べっぷりなのかしら。もうひとついかがかしら」

道代さんはありったけの苺大福を持ってきた。

「母さん。いくら佐竹が苺大福が好きだからといってそんなに持ってくることはなかろう」

確かに純平の言う通りだった。

道代さんが持ってきたお盆の上には20個以上の苺大福がのっていた。

一体この家には苺大福がどれくらいあるのだろうか?

なぜそんなにも多くの苺大福が置いてあったのだろうか?

私は不気味に思いながらも恐る恐る苺大福を手に取った。

パクリ。

うまい!

もう一つ。

何だかんだと思いながらも残り一つのところまで食べ続けていた。

人生でこんなに多くの苺大福を食べたのはこの時が初めてだった。

しかし、なぜ苺大福なのだろう。

私はすべての疑問を道代さんにぶつけた。

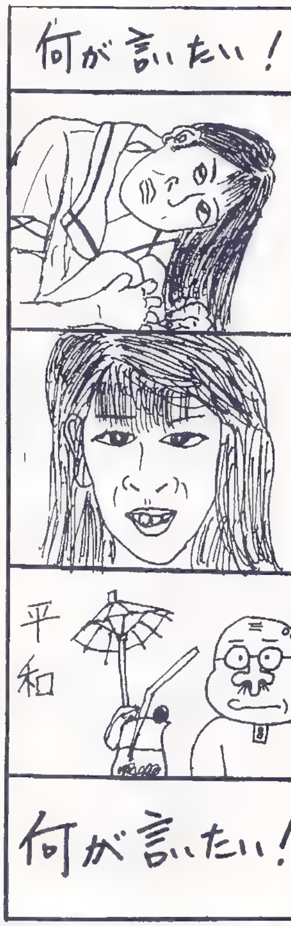
「道代さん。なぜ苺大福がこんなにもたくさん?」

道代さんはニッコリ笑って一言。

「美容と健康よ」

(宮城県 ポポロンひばりさん)





ポエム

めがね

外出時はいつも
めがね
そのほかには帽子
ときには
マスク
でも
ばれる

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 大阪府出身 A型 空手家 アメリカでの試合復帰戦をめざして只今猛トレーニング中。激励のハガキはゲーメストまで!先日、趣味と実益をかねて、「甚兵衛Tシャツ」作成した♡

お便り募集中!! 天使万歳では我等が王子を応援する便りを募集。宛先は新声社㊝係。

ゲーメスト

担当：田淵健康　助っ人：TM

アイランド



ゼロ２大会が間近である。個人的には強豪揃いのキャラ群の中で、ダンユーザーの皆様がどれだけ健闘できるかが見物(みもの)ではあるな。気合しだいでは優勝も十分狙えるぜ!もちろんそのほかのキャラもがんばるべし。

（アイランドアシスタント募集予定（あくまで未定♥）・ぷちけん）

今月の一発!!

漢の道果てなく

漢（おとこ）。それは自分の追い求める理想のゲーマー像であり、また永遠のテーマである。

その定義は一通りではないが、まず積極性と勇気に満ちた果敢なプレイ、必要以上な情熱とこだわり、そしてそれらによって見るものに感動を与えられるプレイヤーこそが、自分の追い求める漢であると思っていただければほぼ間違いない。

この探求は自分がアーケードゲームを始めたとき、すでに始まっていた。以来8年、いろいろなゲームに出会ったが、その中でもD&D２は、まさに自分の漢を試すかのようなゲームであった。

前作D&Dで鍛え上げられた冒険者を、あっさりとひき殺してしまうゴブリン戦車。とにかく何度も死んだハーピー戦。大口開けて迫りくるお化けの恐怖。何が起こっているのかさえ理解できなかったドラゴンブレス。死ぬたびにあきらめかけたシーフの一人旅。一瞬のミスが死に直結するドキドキのマジックユーザー……そして現実の財政難。

漢を目指す者として、自分は幾度も立ち向かい、ついに全キャラ一人旅を完遂した。それまでの数十日間、信条として一度もコンティニューはしなかった。些細ながら、自分の漢気が報われたことが嬉しかった。

しかし、いつもこの漢を追い求める心が報われるわけではない。こと対戦、それも格闘ゲームになればなおさらである。

簡単に言おう。漢気あふれる積極的なプレイは、待ち・逃げに弱い。例えば今大人気のゼロ２で言えば、中足払いと波動拳以外何もしないリュウ、ケン、古典的なしゃがみ軍人などにである。漢気は勝利という言葉以外が見えなくなった方には、おおよそ通用しないのだ。

まあそれはともかくとして、結果が報われるにせよ報われないにせよ、自分の漢を追い求める挑戦は、これからもずっと続いていくであろう。

どうだろうか、皆さんもゲームの中で一貫した自分を追い求めてみては。きっと何か、今まで知らなかったものを感じられると思う。

（おまけ）

D&D２のプレイ中に、同志との間でこんな疑問が持ち上がった。

『奥からのドラゴンブレスは、あの岩陰だけ攻撃判定がないのだろうか?』

『いや、一度あの岩陰に入ることで、安全だと判断されるんだろう。それ以外ではメガクラッシュでも死ぬのだから』

答えは簡単、やってみればいい。ちょうど女王シンがブレスを吐いた。炎に包まれる画面。そこで同志が言う。

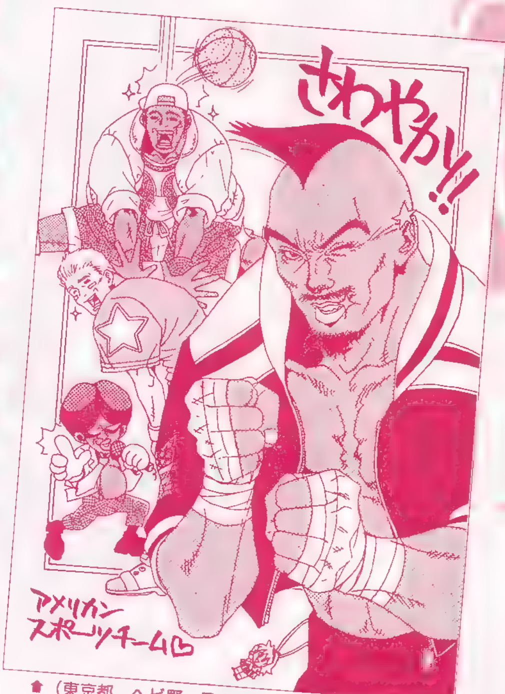
『跳べ!漢なら跳ぶんじゃ!』

戦士ロード・ケーは灰になった。

（岡山県　KAG三厳君㊫①）

☆こだわりってーのは自分を不当に制限するものじゃない限り、ガンガンもっちゃって構わないんじゃないスか。変に一つの事に固執しちゃって自縄自縛に陥るのはヤだけど。

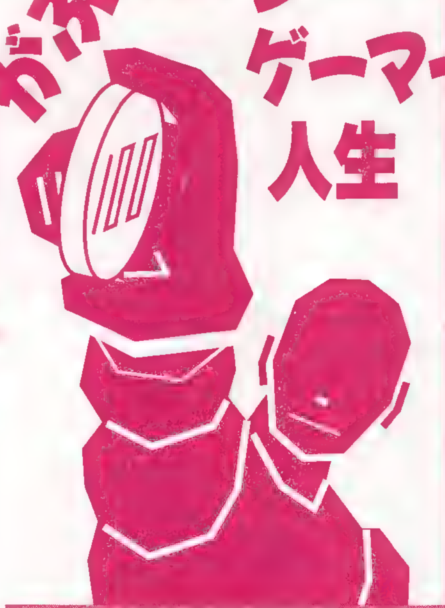
ゲームの楽しみ方は千差万別。自分なりの楽しみ方を探せば、きっと君だけの君にしかできないゲームの楽しみ方が発見できようー



⬆（東京都　ヘビ野・Dさん④）☆やっぱKOFったらスポーツチームみたいな〜。いやマジで。



がぶりよりゲーマー人生



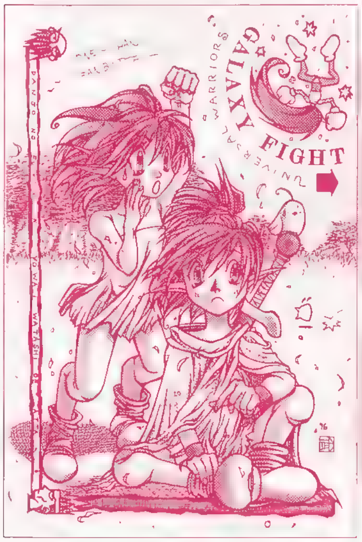
コミュニケーション大事にしたいね

今のゲームセンターは昔と比べてキレイだし明るいしゲームの数だって豊富。昔のゲーセンなんて…と、思ったりするのだが、今のゲーセンにはない、かけているものがある。それは店員とのコミュニケーションだ。

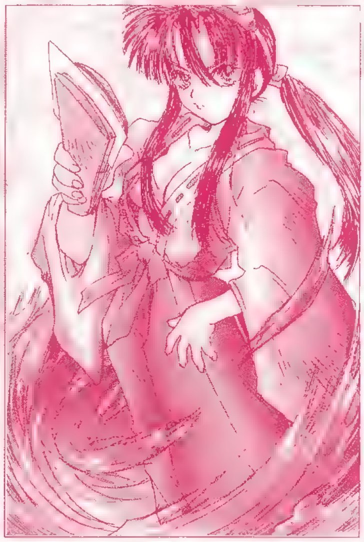
今のゲーセンにもそういったことはあるにはあるのだが、昔と比べるとそういった店は少ない。

僕がまだ小学校一年ぐらいの時よく通っていたゲーセンがあった。たしか、おばちゃんが一人でやっていた店だと思うのだが、すごく客と仲が良かった。客のほとんどが中、高校生だったのにもかかわらず、まるで駄菓子屋のおばちゃんのようなぬくもりがあった。

そして、その店ではあるゲームでハイスコアを出せばオレンジジュースがもらえるというシステムがあった。中身はほとんど氷だけのケチったジュースだが、これがミョーにうまかった。夏だとさらに格別。



➡（福岡県　某マイキャラではありませんさん©）
☆まるるんスッテージもこのノリなんスよ。



➡（群馬県　KUROさん⑪）
ホラホラ、破邪っちゃうわよ。

僕はジュースほしさに一度電源をおとしてからゲームをして、ラクにハイスコアを出したときも何も言わず笑顔でジュースをくれた（たしかツインビーだった）。

店内は狭くうす暗いところだったけど、すごく好きなゲーセンでした。

今はもう潰れてなくなってしまったけれど、今もすごく思い出に残っています。その当時、ドラゴンバスターとイーアルカンフーにハマってました。ここを超える店はいまだに見つからず。

（大阪府　ヒロPON君②）

☆広々としたゴージャスなアミューズメントセンターもヨイけど、狭いけどアットホームな雰囲気のゲーセンも捨て難いよ。何にせよ好感の持てる店員さんがいる店ってのはいいもんだ。うん。

ども。恒例のアイランド大賞発表っス。No.154→文章ネタはのび太地獄のターザン君、他人事じゃないのが怖い。イラストは使い魔竹井床さん。ロンパーツももう遠いなあ。No.155の文章部門はゲーマー魂ここにありって感じだった長野県の小松信也君、イラストはガンホーキの潮原良さんでした。

春が過ぎてあの街へ

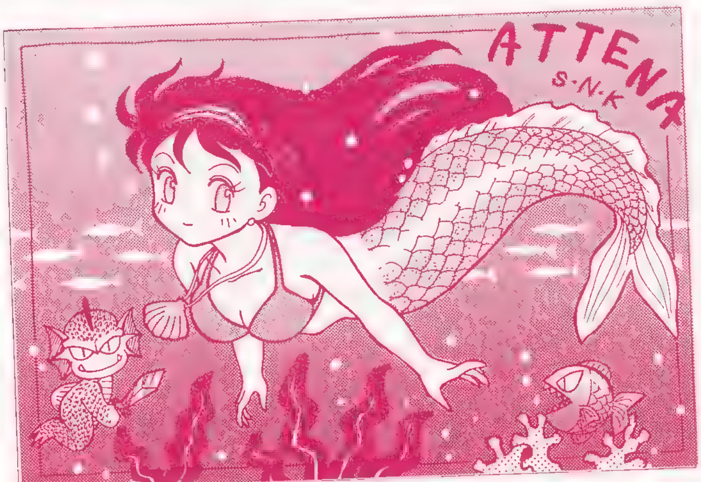
四年前の春だった。大学入学のために田舎から出て来た私にとっては、見るものすべてが新しかった。初めての一人暮らし、初めての店、初めて出来た恋人。

ゲーセンに初めて入ったのもこの時期だった。彼に連れられて入った時は、その大きさと雰囲気の良さにまず驚いた。それまでの私は、男子学生とタバコの煙でいっぱいの小さなゲームコーナーを遠巻きに眺めるばかりで、アミューズメントスポットという単語さえ聞き馴れなかったから

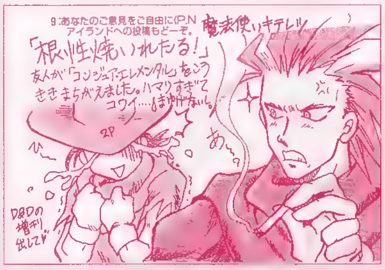


⬆（愛知県　TAN陵睦君Ⓑ）
☆うむっよろしい！リクエストにお応えして、敵キャラ特集をやっちゃおう！

てなわけでゲームに出て来た敵キャラのイラストを募集しちゃうぞ。マニアックな奴から思い入れのあるキャラまでどんと来い。



⬆（徳島県　ヘボ・ぷくさんⒺ）
☆初代アテナはオプションパーツで陸・海・空と大活躍したのだ。グレ○ダイザーみたい。



1P目付き悪くてハマってらあ。ⓔ



そうそう。めいこいよね♥ⓕ

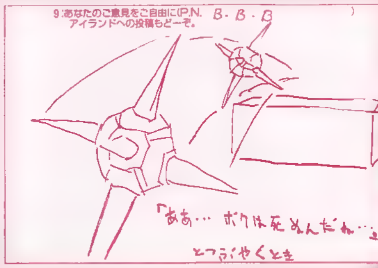


自然か?ⓖ

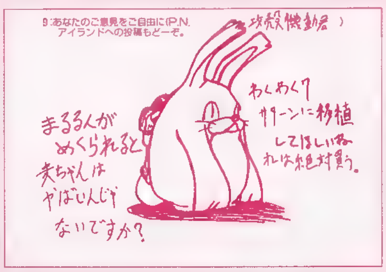
人生ジャックポット
つっこみ三昧

さくらのあこがれの人はリュウみたいだけど、彼女の赤いブルマ(?)を見たとき、彼女の憧れはザンギエフだと直感した。
(広島県　彩子inガンジス君③)
直感て何ち?

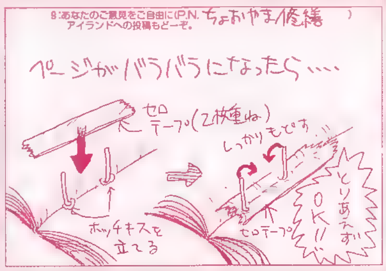
ランディング・ギアで遊んでいたら、友人にハイジャックされた。サイフを人質に取られた。
(神奈川県　イサッキー3号君④)
空の旅には危険はつきものサ。



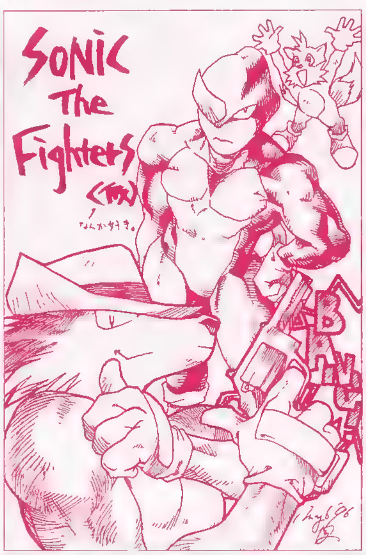
ライブモニターで見てるとやるせないのだ。ⓐ



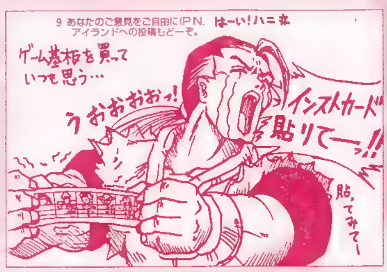
まるるそはめくり禁止だ。Ⓗ



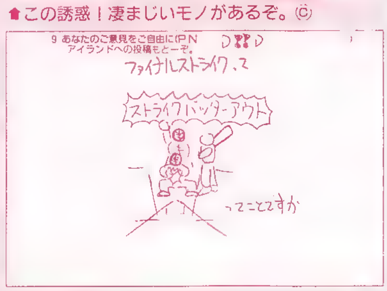
ま、とりあえずだが。ⓑ



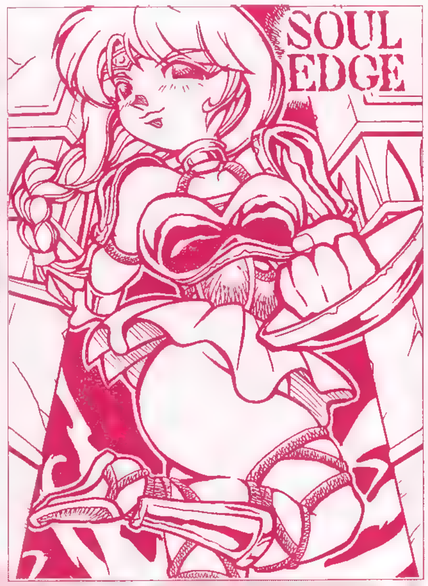
(東京都　浅見京介さん①)
☆今年はケモノ格闘元年となるか?



この誘惑!凄まじいモノがあるぞ。ⓒ



さらにゲームセット。ⓓ



(埼玉県　キングオブのび太君⑬)
☆最近のナムコキャラっつったら太ももかね。

だ。

ゲームに熱中する彼を見ているうちに自分もやってみたくなり、一度プレイし始めると、その面白さにどんどんはまっていった。そしてゲームについて興味が深まると、その方面で話の合う友達もたくさんできた。

ゲーセンは私たちの遊び場になり、待ち合わせの場所となり、憩いの場所となった。予定のない日曜日でも、ゲーセンにいけば誰かに出会えるという希望が常にあった。

四年間、ゲームばかりしでいた訳ではないけど、いつもの生活のどこかにゲームが関わっていた気がする。大学を卒業し、今私はその街を離れて、小さな地方都市に住み始めた。一緒にゲーセンに通った仲間は、もう周りにはいない。引っ越してきたばかりの土地で、日曜日に誘いの電話がかかることも未だない。

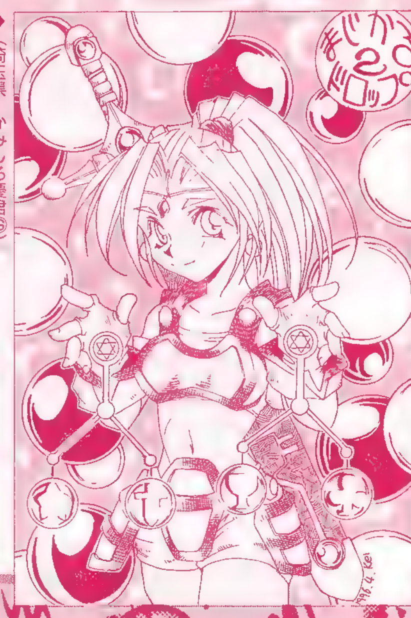
それでも新しい町のゲーセンに入ると、慣れ親しんだゲームが私を待っていてくれる。

同じこのゲームを、遠く離れた街であの人もプレイしているだろうか、と考えると、一瞬仲間たちが隣に立っているような気分になって、振り返ってしまうことまである。

決して一人ではない。少し寂しくなったとき、私にとってゲーセンはそんな元気を与えてくれる場所になった。

(島根県　Ms.こ●つさん⑤)

☆ゲームで、そしてゲーセンという場所で、人が繋がっていくって素敵だよね。決して一人じゃない、ゲームは仲間を繋ぐ強い鎖になるのだ。



(埼玉県　かみしろ慶君Ⓖ)
☆ノリが女性版チャリオットって感じだよ。

燃えよ青春!!



マイティー君DX

10周年10周年と浮かれてばかりじゃーアカン。過去の偉業にがんばったねーフゥと感嘆を漏らすだけでは温故知新どこ吹く風だ。過去を未来に生かすべく、今を全力で生きる努力、これこそが大切なのだ。なんてな♥

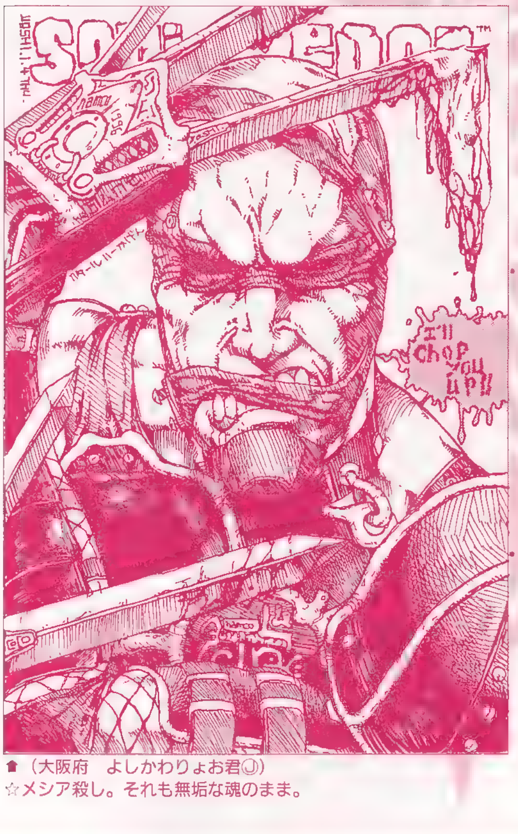


⬆（大阪府　しまるよしゆき君Ⓗ）
エミリオに騙された読者は結構いたなあ。

スカイターゲットの都市ステージでは懐かしのアフターバーナーのBGMが流れるのでマニアなら要チェック…と思いきや、なぜ誰もそれを指摘しない!?ひょっとして今の読者諸君はセガと言えばVFしか思い浮かばんような世代なのか？
（千葉県　狼牙野郎君⑦）
…ずるさんにスカイターゲットで流れるABの話題をすると顔が緩んでたぞ。ヒソカながらデイトナのネーム入れのときに特殊ネームを入れるとセガの過去ゲー（カルテットやエンデューロー）のテーマが流れるのはご存じ？まあCD買えば全部聞けるけど。

昔・タイヤとタイヤが触れただけで爆発。
今・超高速で事故っても止まるか回るか飛び跳ねるだけ。
昔から気になっていたレースゲームの進化。
（石川県　うひょ君⑧）
☆…技術力とリアルさは反比例するのか？

思い出話をひとつ…。あれは忘れもしない昭和57年11月5日のことであった。
当時、小学5年生の自分はいつものように駅前のお菓子屋で「バルーンボンバー」をプレイしていた。その日はノリにのっていて、プレイ時間は1時間近くなっていた。
画面内の自機と風船か鼻の先になったそのとき…悪夢が襲った。いつのまにか悪友（←いじめっ子）がテーブルの反対側に座っていたのだ！
そして一言、
「明日朝の会で言い付けてやるから覚悟しろよ」
…次の日クラスの人や先生からさんざんしぼられた。そして自分はゲームをすっぱりとやめた。
再開したのはつい数年前、「餓狼伝説2」からであった。
（福島県　SHI君⑨）
☆こんな10周年もあらあね。しかしバルーンボンバー→餓狼2って凄えワープっぷりだ。



⬆（大阪府　よしかわりょお君Ⓙ）
☆メシア殺し。それも無垢な魂のまま。

質もーん。田渕『健康』ってどーよむのですか？教えて。私が考えた中では…、
①たぶち「すこやす」→有力
②たぶち「けんやす」→没
③たぶち「すここう」→没
まさか「けんこう」じゃないですよねぇ。
（福井県　TAOさん⑩）
☆…『けそこふ』が正解。ちなみに由来はユニコーン時代の奥田民生氏に関係アリ。
そーいや昔、栗原さんの「桃郎」を「木兆郎」と書いて「きちょるー」と読ませるのか？』というイキな投稿があったのをふと思い出しました。

「今月のバーチャロナー」

僕は友人に「ジョバンニ」と呼ばれています。理由はトリッキーなプレイスタイルで、序盤に強いが、そのうち動きを読まれて逆転負けをくらうから。
ムゴすぎる…。

（千葉県　U－沙奈君㊂⑥）

☆このコーナーでは君のバーチャロンにおける通り名を募集しているぞ。シビレる通り名にはテレカプレゼント。よろぴく。



⬆（東京都　浅見京介さんⓉ）
くっ、大人のキャラだぜ…（リョウとかに比べりゃ～）。

こちらこだわり派



ランクアップと快適プレイ

☆昨年末からえらいたくさんのシューティングがリリースされるようになった。ゲーセンが格闘一色になるのを免れ超ラッキー、みたいなー（まゆちゃん風）、と思ったのもつかの間。別の問題が出て来た。難易度の問題である。

どうも春先になるとシューティングをやりたくなる体質らしく、去年プレイしていたダラ外、レイフォースに続き、今年もいろいろと手をつけているのだが…。ムズいねー、どれもこれも。特に「ランク」というもの。何とかなりませんかねえ。

今だから言えることかもしれないけど、残機をつぶして少しずつ先に進むより、どちらかと言うとノーミス、フルパワーで先へ進み、死んだらハイそれまでよシューティングのほうが楽しめたと思う。

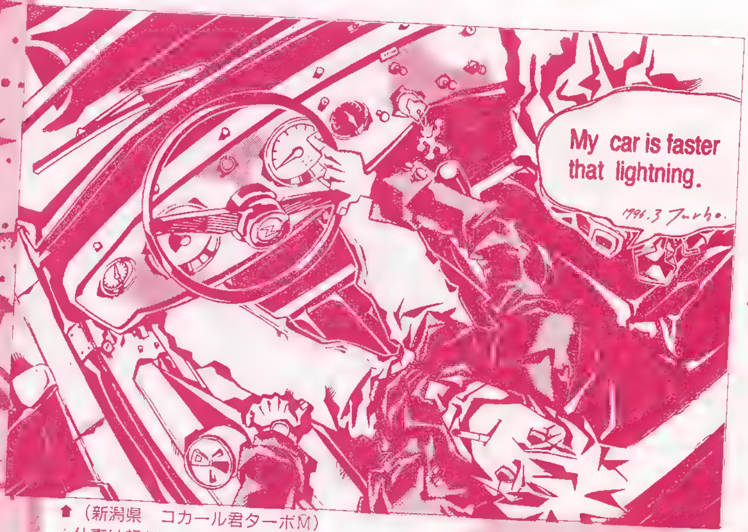
ランクで難易度調整しているのは分かるが、自分のような一般プレイヤーには辛すぎて、純粋にゲームを楽しむのに骨が折れる。

うーむ、この調子では相変わらず「シューティングは元気がない」と書かれるんだろうな。No.167の石井ぜんじさんの「論」に書かれていたようなシューティングの登場を求む。特に横シュー。

（宮崎県　KM．GM君⑫）

撃って避けるが基本のシューティングではあるが、チマチマ撃ってチマチマ避けるより、ダイナミックに破壊しまくりのパワー対決ってほうが個人的には好きなのだが！

しかし、やはり立ちはだかるはランクの壁。上級者と一般ピーポーの差ってのは地球からイスカンダルぐらいの隔たりがあるしなあ。難しい所。とりあえずストレス溜めずに撃ちまくれるシューティングプレイさせてくれい！あとやっぱりゲームを盛り上げるしっかりした世界観もほしい。→わがまま。



⬆（新潟県　コカール君ターボM）
☆仕事は超ハコ車に乗ってるんだから、日常ぐらいは軽めのエンスーでキメかね。

鍛えろアイエンアーム

現在のゲーセンに於いて、格闘ゲームのCPU戦より納得のいかない難易度のモノがある。シューティング？「NO！」パズル？「NONO！」

それはだなあ～いいかぁ～オペレーター耳をかっぽじってよく聞けよぉ～。それは『赤子の握力よりアームの力が弱いクレーンゲーム』じゃあ！

特に家族連れから外人まで、幅広い客層の集うアミューズメント系の店に極悪なものが多い！1プレイ料金が高い割に、アームがヌイグルミに食い込んでも、持ち上げることすらできないあの力の弱さは何だ！（しかもそういう所に限っていいブツがありやがる）

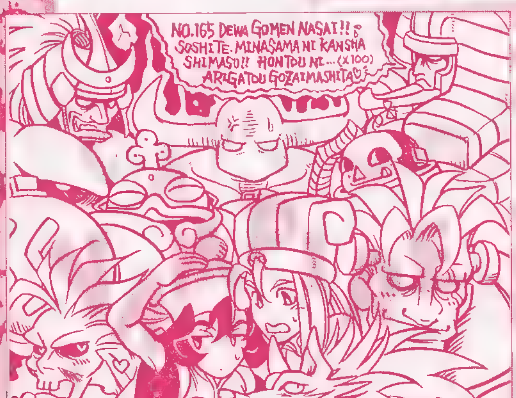
あんまりアコギなことしていると、そのうち誰もクレーンをやらなくなるぞ！マジで。

ついでに、あのポスターが当たるマシン、全くゲーム的要素がないぞ～！

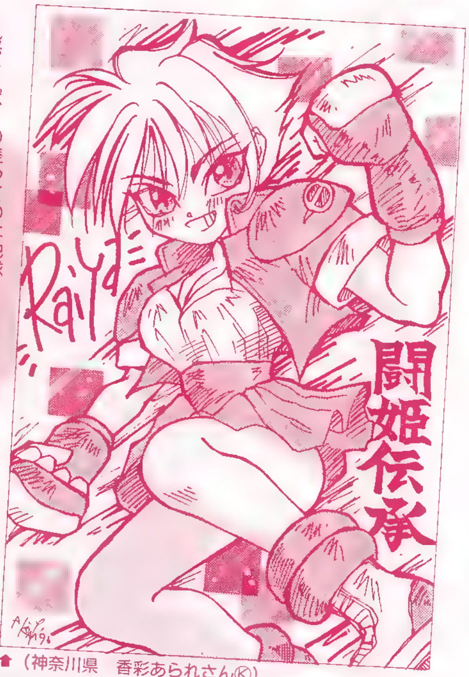
（三重県　ターザン鈴木君⑬）

☆クレーンは河岸探しが最も重要。ダメなところはとことんダメだしなぁ。それでも金を入れちまうのが悲しいやね。

近所の駄菓子屋のゲームコーナーに「新作ゲーム入荷」と書いてあったが、入ってきたのは「ぐっすんおよよ」だった（1カ月前）。
（広島県　FBRの遊び人君⑪）

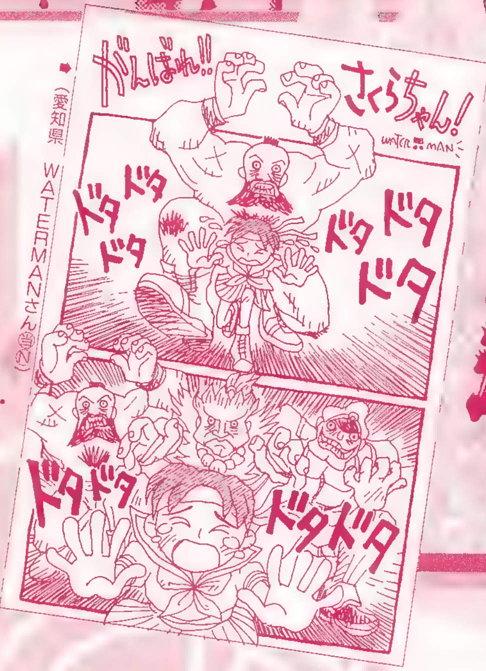


⬆（千葉県　しろがね隆乃さんⓁ）☆3（？）の製作も発表されてヨイ感じなり。さらに進化した奴らを早く見たいよ。



⬆（神奈川県　香彩あられさんⓀ）
☆モデリングとドット絵の組み合わせが実に妙テケレンなのだ。内容も凄いけど。

ガッツマッスイーーン 超芸魂



➡（愛知県　WATERMANさん）

お楽しみヒーローショウ 中年戦隊！ジーレンジャー

～第一話～

『出撃！まるごとイブシ銀』

地球は今、未曾有の危機にさらされていた。あのカズヤが牛耳る三島財閥（コンツェルンと読む）、ついにロバートが後を継いだガルシア財閥、アニメの設定では大富豪のケン・マスターズ家の三大勢力が極秘裏に手を結び、悪の秘密結社『マッドボンボン』が誕生したのである。

彼らの目的はそのヤングパワーで世界を征服することである。秘密結社の首領、史上最強の背後霊の呼び名高いデビルカズヤは三大幹部（カズヤ、ロバート、ケン）に命令した。

「差し当たっての標的は日本、取り敢えずは東京だ！」

命を受けた大幹部の一人、ロバートは早速、悪の最先端家族が生んだ機械生命体・ヤンガー怪人の第1号ロディヤンガーを出撃させたのだった。

両手のトンファーを振り回し、東京のビル街で破壊の限りを尽くす怪人。

「フハハハ！今日からこの国は我がマッドボンボンの物となるんやで！」

高らかに宣言するロバート。しかし、その時であった！

「そうはさせぬワ！」

突然、崖の上に5人の人影が現れ、セリフ付きでポーズを決め始めたのであった！

「オヤジレッド！平八」
「オヤジブルー！ウルヴィ」
「オヤジイエロー！タクマ」
「オヤジグリーン！柴舟」
「オヤジピンク！竜白」

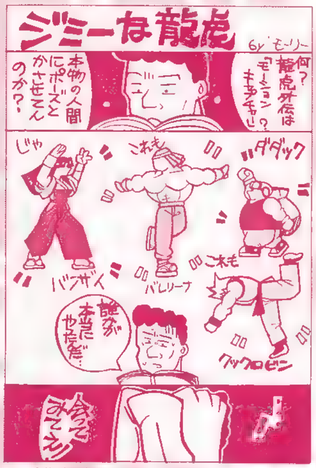
勿論舞台はビル街から崖の有る岩場に瞬間移動だ。

「マッドボンボン、貴様らの若気の至りもココまでだ！」

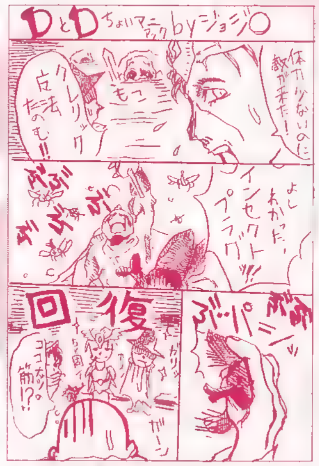
ドスの効いた声が響き渡る。

「何を小癪なァ！ロディヤンガー、このふざけたジジイ共を捻り潰すんや！」

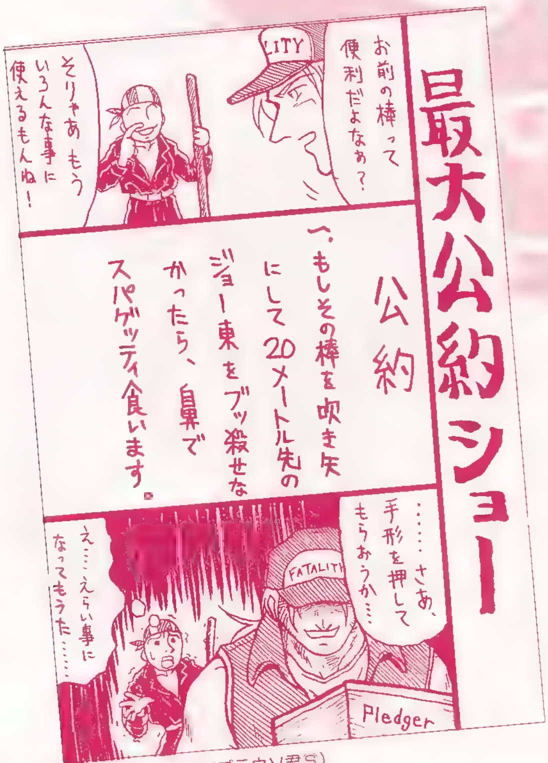
ジーレンジャーに襲い掛かる怪人。1対5の丁々発止の戦闘が続く。痺れを切らした怪人は必殺技を繰り出した！



⬆（北海道　モーリー君Ⓟ）
ゲーム作るのも大変だ。



⬆（神奈川県　伸太郎君Ⓞ）
☆うおおおぉ寒イィッツ！



⬆（長野県　バタソブラウソ君Ⓢ）
☆公約って怖い。



⬆（群馬県　犬尾沢道郎君Ⓗ）
☆ティームワークって大切だよな。



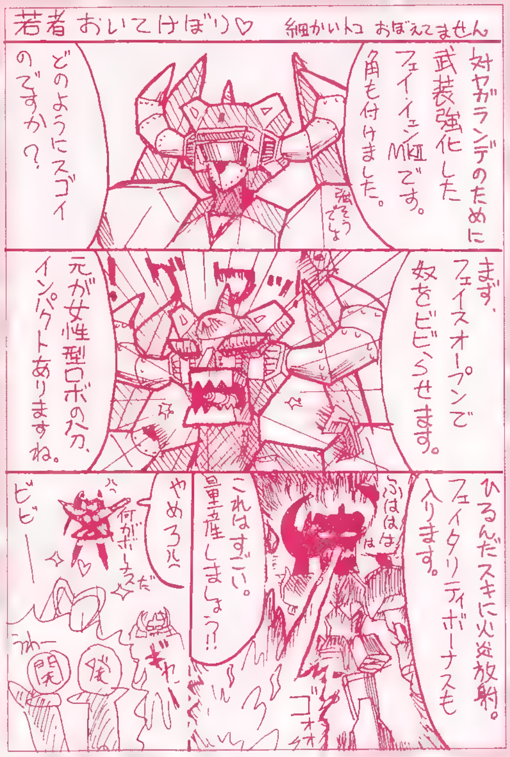
⬆（岐阜県　上野介君Ⓠ）
☆妥当な刑か。

「これでもくらえ！リボルビング・ロッド！」
だがその放たれたトンファーはアッサリとレッドの瓦割りで落とされ、直後に放たれた鬼神拳は見事にクリーンヒットした。吹っ飛ぶ怪人。
「今だ！オヤジ＝エクスプロージョンだ！」
説明しよう！オヤジ＝エクスプロージョンとは、大蛇薙で黒焦げになった敵を覇王至高拳で跳ね飛ばし、ウェポンXで切り刻んだ所を鬼瓦で粉砕し重ね当てでトドメを刺すという、三途の川5往復半の悪夢のコンビネーションである！決まった！
「ギャアアアア！」
断末魔の叫びを上げ爆発四散する怪人。悔しがるロバート。
「おのれェ〜！これで勝ったと思ったらアカンでェ！」
突然、地割れが起こりその中から現れたのは、三島財閥が誇る巨大メカ、P・ジャックJ（ジャイアント）である。
「行かんかい！ほんでもってジーレンジャーを踏み潰すんや！」
地響きを立てて迫りくる巨体。だが、慌てず騒がずジーレンジャーは天に叫んだ。
「現れよ！究極最強VA！」
所変わってココは中年戦隊秘密基地。ジーレンジャーからの要請を受けた通信隊員のカーマン・コールは、基地のゲートをオープンさせた。
「メカゴウキ、発進！」
天ブースターとわらじバーニア全開で現地に急行する究極最強VA。そして襖ハッチより次々と乗り込む中年戦隊。
『滅殺！メカゴウキ見参！』
なぜかコクピットでポーズまで決めながら叫んでいるのは言うまでもない。
「ワレ、何ビビっとんねん！ドカーンと一発いったらんかい！」
ロバートにけしかけられ襲いかかったP・ジャックJだったが、その攻撃は瞬時にメカゴウキに見切られた。豪アーム一閃、煙を吹いて倒れる敵。
「殺意の波動フルチャージ！豪マゲ砲、発射！」
大爆発…。正義の勝利だ！
「去ねい！」
END

◆第2話『ザコはおとなしくしていろ！烈風と共に現れた行動隊長』乞うご期待！
（愛知県　戦う交通安全君⑭）
☆お約束をきっちり網羅してあるのがこれまたお約束。
アイランドってヒソカに特撮ネタ多いよなあ。いいけど。



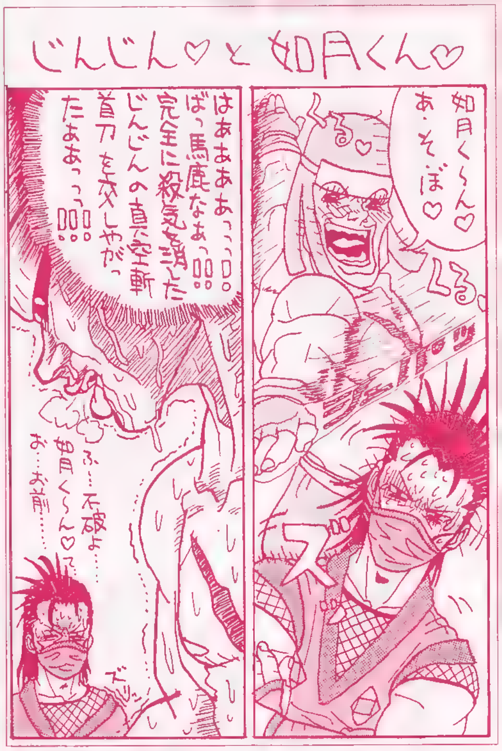
⬆（京都府　村田真吾君Ⓥ）
☆おお、魂から笑ってらっしゃる。



⬆（沖縄県　主題歌忘れた人君Ⓤ）
☆ツワブキちっくでデスファイヤーな感じ。



⬆（岩手県　大槻瑛樹さんⓉ）
☆この業界、家族愛に飢えてんな。

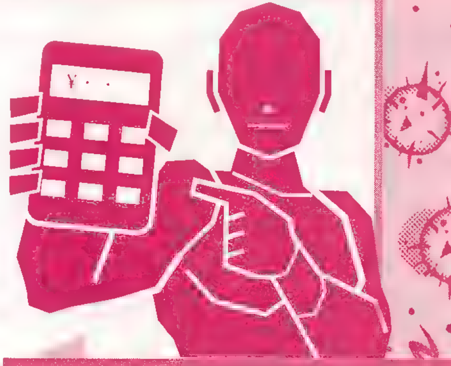


⬆（東京都　佐藤浩範君Ⓦ）
☆忍者社会は気が抜けねぇぇみたいな。

今月の唄心

「バトルガレッガのテーマ」
（デビルマンのオープニングで）
♪歯ぎしりものの　難易度で
マニアに挑む　傾いたゲーム
ショット5つで　ランクがアップ
オプション4つで　ジワジワアップ
連射のしすぎで　モリモリアップ
ノーミスプレイで　ボテクリアップ
悪魔のちから　見せつけた
狂気のメーカー
※エイティング　ライジング
※強引に
（大阪府　屈折した賛美歌ちょーさん⑮）
☆久々の唄心は中々の快作。
皆も風呂の中で電車の中でゲーセンで、エレガントなゲームかゑうたを考えよう。





買います

●AOUショーのタイトーブースでイベント賞品として配られていた「サイキックフォース オフィシャルガイドブック」を高価で買います。希望価格、購入方法明記のうえW葉書で連絡ください。③
(〒953 新潟県巻町赤鏥949-6 神田彩生)

●19XX、D&D®、ZERO2のシークレットファイル、鉄拳の96年度カレンダーを買います。バラ可。希望価格明記のうえ連絡ください。③
(〒177 東京都練馬区関町北1-12-9シャトレーアサミ201 細井晃)

●ゲーメストNo.49、83、94、103、東亜プラン1500コレクターズBOXをそれぞれ買います。また、東亜プランに関する物も買うのでW葉書に品名と希望価格明記のうえ連絡ください。③
(〒755-01 山口県宇部市西岐波区吉田635-5 塩見雄平)

売ります

●PS版「非売品バイオハザード体験版」「プレプレクラブ創刊準備号(非売品)」VOL1、2にオマケ付きを1万5千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
(〒348 埼玉県羽生市上新郷5704-7 中島良之)

●ヴァンパイアハンターキーホルダー全種類、KOF'95キーホルダー全種類、ときめきメモリアル限定版を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
(〒276 千葉県八千代市村上1866-29モアステージ勝田台205 吉川龍)

●ADK腕時計(BOX付き)を売ります。少し使用していますが傷はほとんどありません。新品のバンド(黒)を付けておきます。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③
(〒870 大分県大分市古国府6組の6 井上真樹)

ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

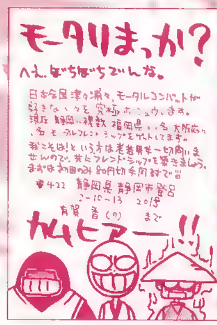
○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

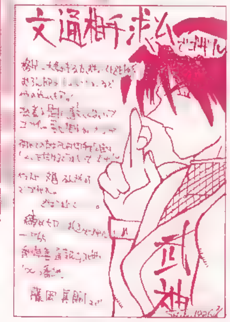
私の96年SNK京様中心カレンダーとあなたの95年の同物（侍魂）を交換してください。美品希望。

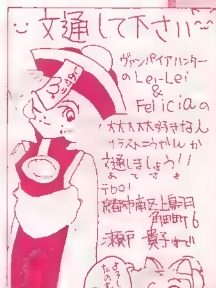


417
静岡県富士市鈴川本町2－8
久保田愛子　まで



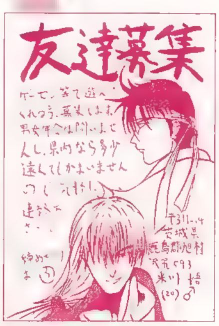






お便り募集









ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1－11－4　新声社　ゲーメストアイランド係

アニメ&コミック専門の教育校として、
わが国**初の認可校**が誕生

平成9年4月生募集中!

奇抜にむけた
ポップアートがネライです。

学校法人
専修学校 マルチメディアアート学園

03-5421-2671



校長
多湖 輝
(たご・あきら)
千葉大学名誉教授
東京大学文学部
心理学科卒業
同大学院修了

〒106 東京都港区西麻布3-8-7 [地下鉄日比谷線六本木駅徒歩10分・広尾駅徒歩5分]

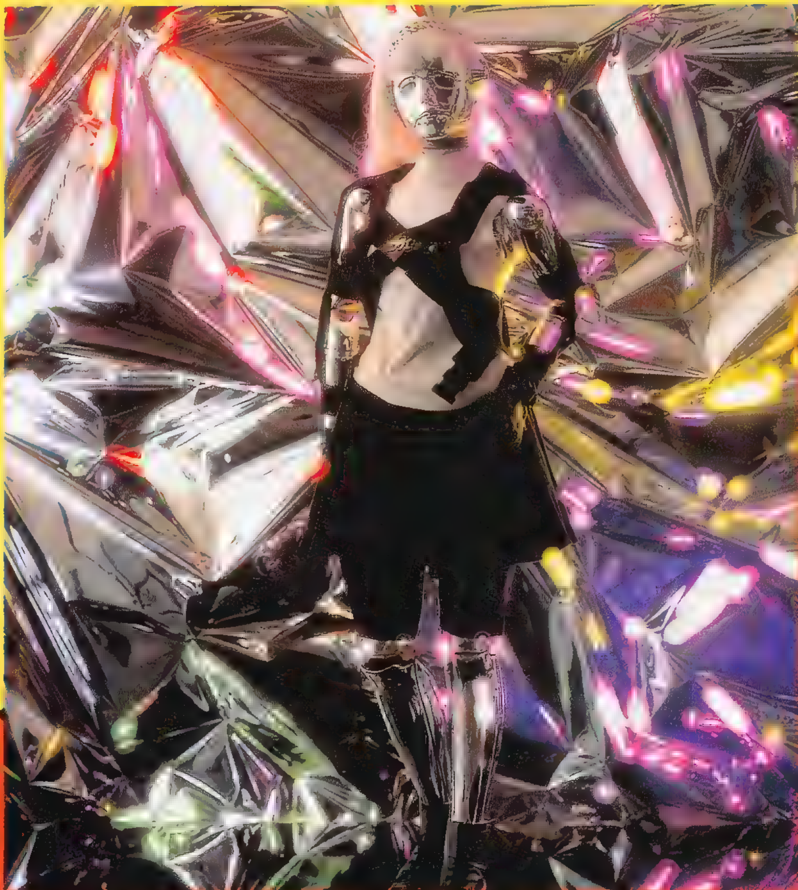
設置学科

- ◆プロアニメーター養成科
- ◆背景美術プロ養成科
- ◆アニメーション制作技術科
- ◆コミック・劇画プロ養成科

1年課程
男・女
昼間部(9:10〜14:50)
全日制(月〜金)

入学案内書無料進呈

ハガキに
❶住所 ❹学年(職業)
❷氏名 ❺希望科
❸年令 ❻「マルチ案内書」
と明記して、上記住所へ。



設置学科

アニメーター科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
マルチメディア・クリエーター科(1年)
デジタルペイント・アーティスト科
(仕上げアート) (1年)
アニメ制作科(1年)
BGデザイナー(背景美術)科(1年)
アニメAVオペレーター科(2年)
SFX特撮科(2年)
声優タレント科(1年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
ジュニア・ノベルズ科(1年)
ビジュアル・イラスト科(2年)
ミュージックアーティスト科(2年)
ミュージックビジネス科(2年)

平成9年4月生募集中

代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員

やればやったで
自然に公認資格取得実現

- ●24時間年中無休で健康・医療相談受付(無料)
- ●専用寮へ希望者全員が32万円(年間)で入居
- ●卒業後、就職者は2年間専用寮居住可(32万円)
- ●特待生には年間12万円の学習援助金を支給

フリーダイヤル 電話 0120-310-042　FAX 0120-310-595

- ◆入学案内書無料進呈
- ◆「無料1日体験入学」あり
- ◆「無料学院説明会」あり

(ご希望の方は)
❶住所 ❷氏名(フリガナ) ❸電話 ❹年齢
❺学年(職業) ❻希望科 ❼「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記の上、下記住所へ。
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-5
代々木アニメーション学院

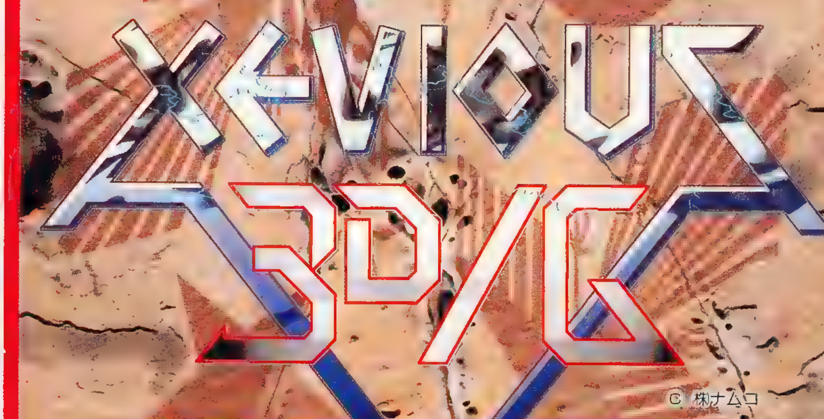
ホームページアドレス http://www.cri.co.jp/yag_info/　E-Mailアドレス yag_info@po.cri.co.jp

無料オーディション(全国開催 決定)
新人声優・才能発見!!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント料平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-5　代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105　原宿声優スタジオ



赤いソルを探せ!!



スコアラーに突きつけられた要求は厳しい。しかしやらねばなるまい。

担当:VMT=RED

3D/Gな操作感覚

ゼビウス3D/Gを数回プレイしてみて、多くの人がこう思うことだろう。「なんか、弾が避けにくいな〜」

楽勝で見切ったつもりの弾幕なのに、なぜか避けられないという感覚を覚えた人は多いと思う。シューティングゲームに慣れている人ほど、強い違和感を覚えるんじゃないかな?

このゲームを攻略し、上達していくためには、独特の弾避けの感覚をつかむ必要があるので、まずその辺から解説していこう。

●敵弾について

地上物が撃った弾は、図のように、ソルバルウと高度を合わせてから飛んでくる。

上昇中の敵弾は、遅く見えるが、高度を合わせた後の敵弾は加速しながら飛んできているので、これを計算に入れて弾避けすることが必要だ。

●自機の移動について

普通の2D縦シューは自機を垂直に見おろす視点なのに対して、このゲームの視点はやや斜め後ろにズレている。

このため、自機を前に動かすと自機が遠ざかっていき、自機のグラフィックも小さくなり、レバー入力に対する移動量も少なくなる。

まあ、普通にプレイしていてそこまで画面上方まで行くことはあまりないと思うけど、対2ボス戦のときなどけっこう画面上方で戦うことになるので気をつけよう。


対2ボス接近戦。操作感覚が多少変わる。

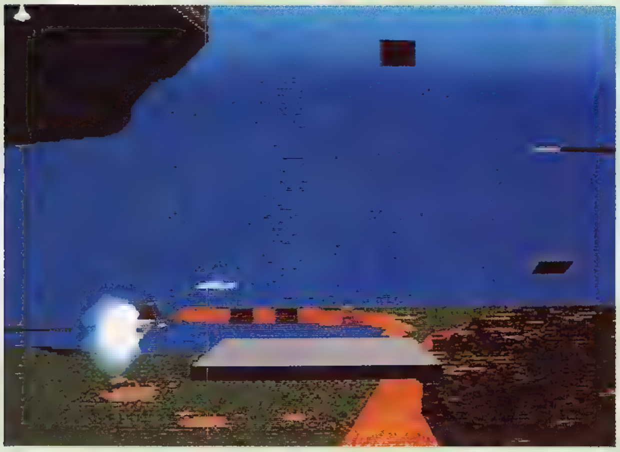
●視点変化について

ゲーム中に、通常の視点以外の特殊な視点になる場所がある。

エリア1のアンドアジェネシスが後方から飛来する場面のように、完全に自機の後方からの視点になる場所や、エリア7の後半のように、普通の縦シュー視点になる場所などもある。

当然、通常視点とは操作感覚が異なるので注意。

以上のことを頭のすみっこに入れてプレイすれば、このゲーム独特の弾避けに、早く慣れることができるだろう。


一瞬だけど、完全に後方視点になる。

ショットについて

赤、青、緑のアイテムがあり、同じ色のアイテムを続けて取るとパワーアップする。

主に使うのは青アイテムの「ディオス」で、これは最初から装備しているザッパーの強化版。3WAY→4WAYとパワーアップするぞ。

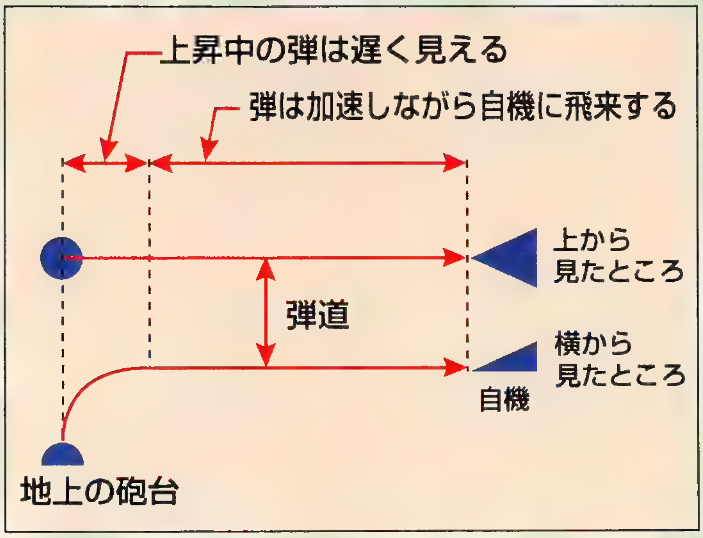
緑カプセルの「ゲルマック」は、対4ボス戦などで威力を発揮する。「ゲルマック」使用時は、対地ショットは、おなじみのブラスターなのだが、大幅に性能アップしていて、3連射可能な上、ロックした敵のところへ、ちゃんとホーミングして飛んでいってくれるようになった。

ブラスターについてはパワーアップはない。

赤カプセルの「ドークト」は、敵を自動追尾するESP攻撃波だ。対空と対地は、AとBボタンで使い分ける。「ドークト」は、ショットパワーが低いので、使える場所は非常に限られている。


ソルを出すには、近づかないとサーチしない。

また、ソルは自機から一定の範囲内にないと、反応してくれない。出現後は、普通の地上物と同様に、遠くからでもサーチしてくれる。



ランクとプレイの方針

このゲームをある程度やった人なら、すでに気がついていると思うけど、ソルを出しまくってバリバリ稼いでいくと、ものすごくランクが上がる。

だから、シューティングに自信のない人は、あまりソルは撃たないほうが先に進めるだろう。

点数によるエクステンドはないようなので、クリア優先ならソルは無視しよう。

「クリアするのは当然として、何点出せるかが問題だ」という強者なら、ソル出しまくり〜の、ランク上がりまくりの状態でガンガンいってくれ。ウデさえついてくりゃ、こっちのほうが楽しいぞ。

エリア1 ソルマップ



エリア1

まずはベーシックな草原のエリア。

スタート直後、左手にいきなりソルが3本あるのでサクッと出して、サクッと破壊しよう。

このとき、一番後ろのやつはガルデローダ並みに弾を撃ってくる砲台ソル（仮称）なので、絶対に撃ちもらさないようにしよう。

後々のエリアでも同じだけど、砲台ソルは出したら必ず破壊しないと危険だ。

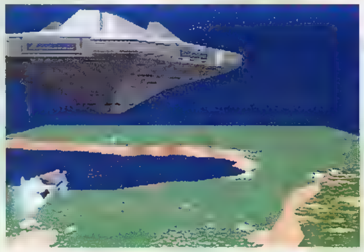
少し進むとアイテムボックスがある。ここのアイテムは青で固定されているので、あわてず確実に取るべし。

川が見えてきたら、ザコを恐れずに前へ出て、川をはさんで2本あるソルを出現・破壊しよう。

その後、バキュラが出現する辺りで、後方視点になる。

少しバキュラが避けにくくなるので気をつけよう。

バキュラをすべて避け終わったら、画面左端に自機を置いて、水中から五角形の敵機が出現するのを待ち構える。



五角形を待ち構えて…、



出現即破壊。2WAYレーザーは止まっていれば当たらない。

この五角形の敵機は、自機と同じ高さまで上昇すると、2WAYレーザーや単発のレーザーを撃ってきて、けっこうイヤな敵だ。

出現直後の1発目は必ず2WAYを撃ってくるので、レーザーの間に入って（止まっていれば当たらない）撃ちこんで、速攻で壊してしまおう。

次に空中の敵に注意しつつ、ボザログラムの右ちょい下の4本ソルを出現・破壊する。

ボザログラムからもバリバリ弾を撃たれるので、十分注意。

道路がはがれて飛んでくるのは、当たり判定はないのでご安心を。ここから、ガルデローダが出現するまでの区間は、ソルの位置さえきちんと頭に入っていれば特に問題はないだろう。

アンドアジェネシスは、護衛のザカート、ブラグザカートの出現がおさまるまで、下のほうでショットを撃ちながら弾避けして待つ。



画面下で、ひたすらザカートを撃つ。このほうが点も高い。



ザカートが出終わったら、アンドアを撃て。

ザカートの出現がおさまったら、アンドアジェネシスをやっつけよう。

余裕があったら4つある砲台から壊して稼ぐ。

アンドアジェネシスを倒すと、再び後方視点になり、地面が割れてボスが登場する。

ここで一つ気をつけなくてはいけないのが、ボス登場時に、あまり前のほうにいると、いきなりボスに踏まれて死ぬということ。

ボスが出てきて、通常視点に戻ったら踏まれないように足を避けながら、本体にザッパーを撃ち込んで、カバーを



ここで前に出てると、いきなり死ぬ。

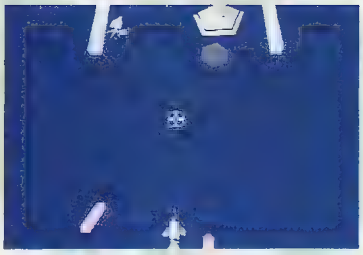
はがそう。
本体のカバーが外れたら、本体部分の当たり判定がなくなるので、乗っても大丈夫。コアにブラスターを撃ち込んで、トドメを刺そう。
稼ぐ場合は、足の関節部分のカバーを全部壊そう（300点×6コ）。


本体カバーに撃ち込め～。

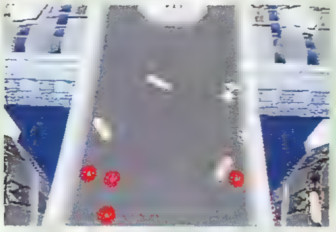

あとは、中心にブラスターを撃ち込むだけ。

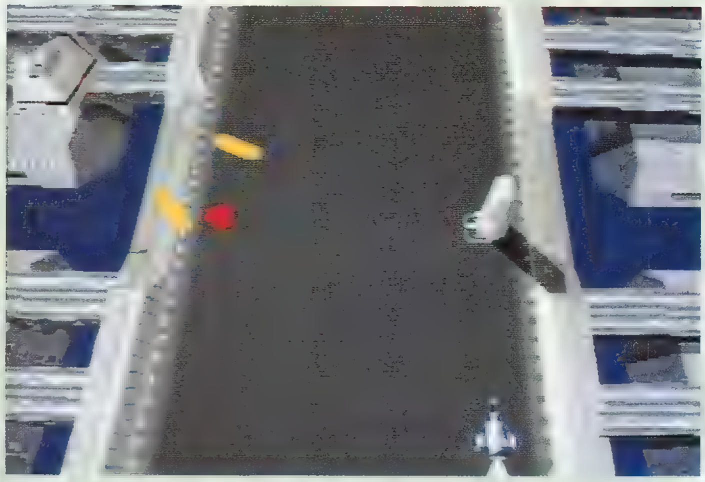
エリア2

最初にいきなり赤アイテムが出るが、ここは取らずに、ザッパーのままで行く。
防波堤?が見える辺りで、1面に出た五角形の敵が1機出現するので、1面のときと同じように2WAYレーザーを動かず避けて、速攻で壊す。


五角形の出現位置はすべて覚えておこう。

防波堤のつけ根の辺りに1本ずつソルがあるので、忘れずに。
水路がT字になっているところのアイテムは、色が変化するタイプのものなので、青のときにアイテムを出すようにしよう。フルパワーで同色のアイテムを取ると1万点。これはデカイ。
アイテムを取ったら、道路の両端にあるソルを出すのだが、両方とも砲台ソルが出るので1本ずつ出現させて壊す。
しばらく進むと、画面端から五角形の敵機が出る辺りで、砲台ソルが左に、普通のソルが右に出る場所がある。
ここは砲台ソルを出現・破壊し、右側のソルを撃ってから、五角形の敵を撃つとよいだろう。
しばらく進むと、五角形の敵機が出現する場所があるのだが、ランクが上がっている場合、左右から1機ずつ、計2機同時に出現してくる。
あらかじめわかっていれば、大丈夫だろう。
次、道路がY字になっているところで真ん中にソル2本が出るが、条件を満たしていると赤いソルが出現する。
この赤いソル、出現で7万6500点、破壊でさらに7万6500点という、とんでもない高得点キャラなのだ。
おそらく、3面以後もこれと同様の一定条件を満たさないと出現しない高得点ソルが存在すると思われるので、みんながんばって探してくれ。
ハイスコアを狙うには、絶対必要だ。
さて、赤ソル後にアイテムが2つ出現するが、2コとも色が変わるタイプなので、うまく2つとも青で出して稼ぎ

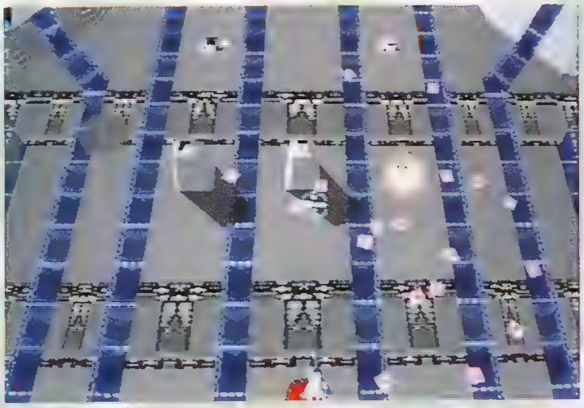

五角形×２機出現。ランクが上がっている。

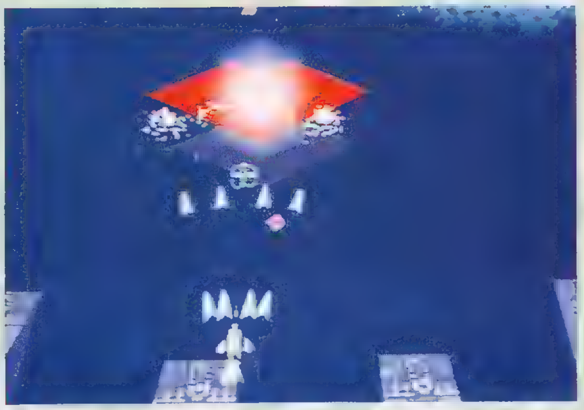

左の砲台ソル→右のソル→五角形の順で撃つ。


ザコに注意して、五角形×２機を速攻で撃つ。

鉄拳３製作決定!
ナムコから緊急速報！「鉄拳３」の製作が始動したのだ。そんなわけで、プレイヤーのみんなからアイディア募集！①新キャラ案②旧キャラコスチューム案③新技④背景グラフィックの４つだ。どれか１つでも、全部に応募してくれてもいい。あて先は、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル 株式会社新声社 ゲーメスト編集部「鉄拳３アイディア」係まで。締め切りは６月30日消印有効だ。

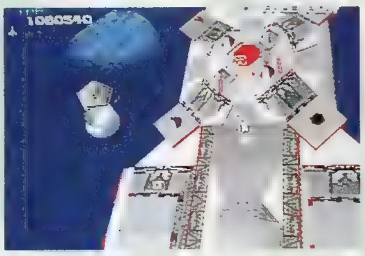
たいところだ。
アイテムを回収し終えるとすぐに、水たまり?の中から五角形の敵×2機が出現する。
直前までザコが出現しているので、少しやっかいだが、2WAYレーザーの間に入って撃ち込んで早めにやっつけよう。
この後、通常ソル×2と、砲台ソル×3が出現するところがかなりの難所。ランクが低くなっていれば砲台ソル×3が通常ソルになっている場合もあるが、ここまで順調に稼いできていればまず、砲台ソル×3になる。そのつもりでパターンを作ろう。
まず手前の通常ソル×2を、なるべく早く処理する。次に後ろの砲台ソル×3は、右から左（逆でもいい）へ一気に動きながら、3本を順番に全部出してしまう。
砲台ソルの弾がどっとくるので、追い詰められないように切り返し、左から右へ逃げながら3本の砲台ソルにブラスターを落としていく。
ここの3本砲台ソルは、撃ちそこなうと、まずフォローできないので、タイミングと照準を正確にブラスターを落とそう。
砲台ソル×3の直後に、砲台2つと、ガルデロータがあるので、ソルをすべて撃ち終わっても油断しないように。
アイテム×2個は、色が変わるタイプだが、直後の中型機のことを考えてあまり無理に稼ごうとしないほうがいい。


2面にしてこの辛さ。切り返し命。


通常弾に注意して、一気に撃ち込んでしまおう。

中型機は4WAYのレーザーがなかなかツライので、出現直後に一気に撃ち込んで、なるべくレーザーを撃たれる前に倒すようにしたい。
この後、海上で衛星レーザーがくるところは、ザコボートはあまり無理に撃とうとしないほうがよい。
上陸してすぐ、色が変わるアイテムがあるが、あまり無理に同色の1万点を狙わないほうがいいかも。
次のガルデロータ＋砲台群のところは、ガルデロータとソルだけ確実に壊して、少しずつ左から右へ逃げてしまえばいいだろう。
もちろん砲台も、全部撃てればそれに越したことはないが、無理に撃とうとすると逆に危険だ。
海岸のところにある3本のソルは、衛星レーザーの撃たれ方によっては、非常に破壊しにくい場合がある。
まぁ、ソルはこのゲーム中では、生きるか死ぬかの状況でも狙うべきターゲットだから、多少ヤバそうでも攻めるのをおすすめする。
再び海上に出ると、少しザコが出たあと、2面ボスが登場する。
このボスは、安全にいくなら、2面道中の最後のアイテムで赤を取ってくれれば、とても楽に倒すことができる。
赤を持ってきた場合、画面下のほうで弾避けしているだけで、勝手にボスをサーチして倒してくれる。
ザッパー＋ブラスターの装備で来た場合は、弱点を撃ちにいくのに、かなりボスに接近しなくてはならないので、どうしても多少の危険がつきまとう。
しかし、ブラスターで撃ったほうがボスを倒すのは早いので、限界まで稼ぎたいならザッパーのままで行ってもいい。

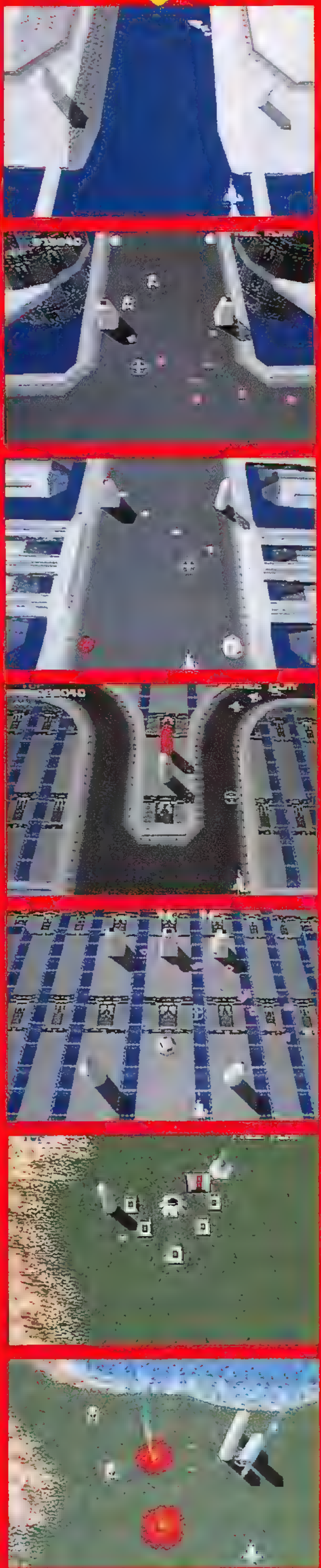

時間はかかるが安全だ。


ブラスターで撃ち込めば早く倒せるが、ちょっと怖い。

ハイスコアキャンペーンのお知らせ

ハイスコアキャンペーンのルールについてお知らせします。
基本的に、本誌のめざせハイスコアのほうと、同じルールです。ただし申請については、185頁についているハガキでの物のみ有効とします。必要事項に記入もれがあった場合、無効となる場合もありますので十分注意してください。特にお店の確認は必ずもらってください。
期間は、6月30日のプレイまで有効。7月1日の消印まで受け付けます。
そして、気になる豪華賞品は、なんと！ナムコ特製トロフィー&賞状が1～3位までのプレイヤーに贈られる。
こんなモンもらった日にゃー、末代までの家宝となること間違いナシ。ゲットせよ！

エリア2 ソルマップ



戦国ブレード

隠れキャラはやっぱりアインで見参なのか？



SENGOKU ACE EPISODE II ™

やっぱり戦国、もとい彩京といえば、アインだ。目押し一発、サムライソードで超グッドってカンジー♡

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

あのアインが！サムライソードが[illegible]活！

発売前から噂されていたあの"謎"キャラクターだが、ここに隠れているキャラクターの存在を確認したのでお伝えしよう。

キャラクターセレクト画面で"謎"の所にカーソルを合わせて、レバーを上に入れっぱなしにする。

すると、キャラクターのルーレットの中に、隠れキャラ"アイン"の顔が加わるのだ。



「アイン！見参！」あの感動が今再びだ。

アインの顔は1周ごとに出てくるので、ここで目押しをして、目押しが成功すれば、アインを使うことができる。

今のところこの出し方しかわからないが、確実な出し方が分かり次第お伝えするので続報を待ってくれ。

さて、その隠れキャラのアインの実力のほどはというと…やはりサムライソードが激強い！ボスキャラに重ねればほぼ1発で終わるぞ。

ため撃ちは接近しないと当たらないが、ボムをガンガン使えばかなりいけるキャラだ。ぜひ一度使おう。



伝家の宝刀「サムライッソード！」ボスも1発。

血風の魔剣士「炎鬼（エンキ）」



ステージ4（城下町ステージ）のボスがこの「炎鬼」である。

こやつは2段階の攻撃方法を持っており、耐久力もほかの鬼道衆よりも高い。名実ともに鬼道衆の頭領だ。



炎鬼の攻撃はちゃんと対処法を考えていかないとダメだ。

プロフィール

●金色の仮面に鬼の素顔を隠した"鬼道衆"頭領。魔道の術に長け、かつて打ち倒した百余人の剣技の達人たちの魂を力の源としている。"生霊狩り"に関わるが、東の将との関係には不明瞭な部分が多い。

雲海ステージ
ステージボス「飛行戦艦 號天(ゴウテン)」

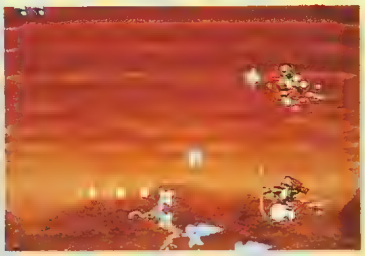
このステージは空中戦のみのステージだ。

まずは序盤のザコたちだが、鎧の姿の赤い敵で、速い弾を3発ずつ撃ってくる敵に注意。

この敵は弾を撃ってくるタイミングが1匹1匹決まっているので、ちゃんと全部覚えておいて、ヤツが弾を撃つタイミングのときはヤツの正面にいないようにするのがいい。

これは後のほうの面に出てきたときも同様のことが言えるので覚えておこう。

この面では、奴らの攻撃は画面の一番下にいれば弾は来ないので、奴らが弾を撃つタイミングのときには画面の一番下にいってかわすようにしよう。


画面の一番下で回避しよう。

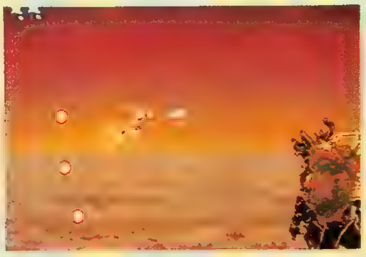
號天 艦橋部分

艦橋の部分は、はじめに艦首の部分の攻撃があるが、ここではため撃ちを撃ってはいけない。

このあとの艦橋の部分の攻撃に対してため撃ちがとても有効なので、ここでため撃ちを撃ってしまうと、次の艦橋のときにちゃんと溜めを放つことができない。

ユーニスの場合、ため撃ちの有効時間が長いので、ちゃんとため撃ちを撃つ場所を決めていくのがポイント（まあどのキャラもそうだが）なので、ちゃんとパターン化していこう。

艦首の部分を倒したら、すぐに溜める。


艦首を壊したらすぐに溜めよう。

そして、艦橋の部分が見えてきたら、画面の上のほう（一番奥の観音様に当たるくらい）の位置にサルサルファイヤー（以下サル）を置く。置く場所は写真を参考にしてもらいたい。

置いたら、速攻で一番手前の砲台を連射して壊そう。あとは、残り二つの砲台から来る弾を落ちついて避ければいいだけ。ザコの攻撃が混ざるので、それだけに注意しよう。


この位置に"サル"を置く。下のはショットで。

ため撃ちがうまく当たればその攻撃だけで艦橋を壊してくれるので楽。避けに集中しよう。

中ボス 鬼道衆

鬼道衆については、何面に出てくるかで変わるので、下の対鬼道衆のところを見てもらいたい。

號天 コア部分

ここは、まず大きな丸い砲台が二つ上下に出てくるので、サルを画面の真ん中やや上のほうに置く。


上下の砲台をいっぺんに壊したいぞ。

コアの部分が出たら、コアからの弾に注意しながら、上下に避ける。サルが切れたらすぐさままた溜めてコアに当てるようにサルを置いてやるようにしよう。基本的に自分は逃げ中心でサルに攻撃させるようにするといい。

ボス 〜大蛇〜 雷王

ボスの前にザコがたくさん出てくるが、こいつらを速攻で処理して、すぐさま溜めるのがまずポイント。

そして溜めたら、ボスの登場と同時にサルを、ボスの尾びれの部分に当たるように重ねる。


ザコを処理したら、ここらへんからもうタメにはいる。


ボスの出現と同時にサルを尻尾に重ねよう。

これがうまく行くと、ボスの尾びれからの弾が来ないうちに尻尾を壊すことができるので、非常に楽になるぞ。

ボスの口から出す弾は、自機の方向に撃ってくるので、あまり動かずに弾が来るのを待ってから避けるようにすると避けやすいぞ。

もし尻尾を壊すのに失敗しても、焦らずに弾を上に引きつけて下に大きく避けてかわしていこう。

尻尾を壊したらあとは顔の部品を壊してサッサとやっつけてしまおう。


尻尾が残ったら弾を大きく引きつけて避ける。

鬼道衆対策 鉄斬編

1面の中ボスとして出てくるコイツは、大して強くないぞ。

本体から初めに1発弾、そのあと、頭の笠を投げつけてくるが、当たってもパワーが1段階落ちるだけだ。

笠攻撃のほかは、自機を狙った3WAY、自機を挟むように6WAYの攻撃だけなので、特に注意は必要ないだろう。

速攻で倒したい場合は、ボスが出現したらすぐにサルを画面の真ん中あたりに置いて、自機もボスと一緒に動いて速攻で倒してしまおう。


出てきたらサルを重ねて…、


ボスと一緒に動いて、撃ち込んで壊そう。

祠ステージ

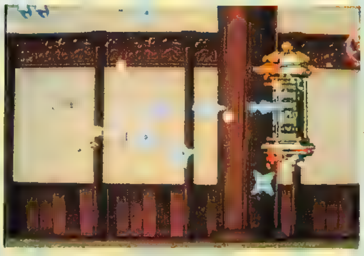
ステージボス「局地防衛車両 朧（オボロ）」

初めに出てくるちょっとカタいザコは、ユーニスの斜めに出る手裏剣をうまく使って倒していこう。ユーニスのX字手裏剣なら、割とこのザコには対処が楽なほう。そんなに嫌な相手ではないだろう。

鬼道衆を倒して進んでいくと、今度はそのちょっとカタいザコ3匹＋護法堂ザコが混合で出てくる。



まずショットを連射して中ザコを壊して…、



護法堂の弾を上下にかわしながら撃ち込もう。

ここは、まず速攻で正面の1匹を倒して、続けて上下の2匹を斜めの上下の弾を近づいて倒してしまおう。

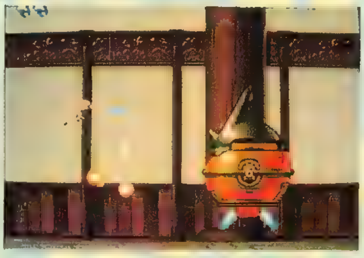
続く護法堂の攻撃は、狙ってくる速い弾にだけ注意してやれば大丈夫だろう。

ボス朧

まず、丸い敵が出てくるが、こいつはサルを溜めておき、出てきたら下のほうに弾を引きつけて置いて、ヤツが上のほうに移動するのを先読みして、サルを画面の上のほう（写真の位置）に置いてやる。

こうしておけば、ヤツの中から出てくる破裂弾を、出現直後に壊せるので、とても楽になるぞ。

続いて本体の攻撃だが、これはまず開幕に一発サルを撃ち込んでやる。通常弾が飛んでくるので注意。



丸いヤツは、溜めて待って弾を避けて…、

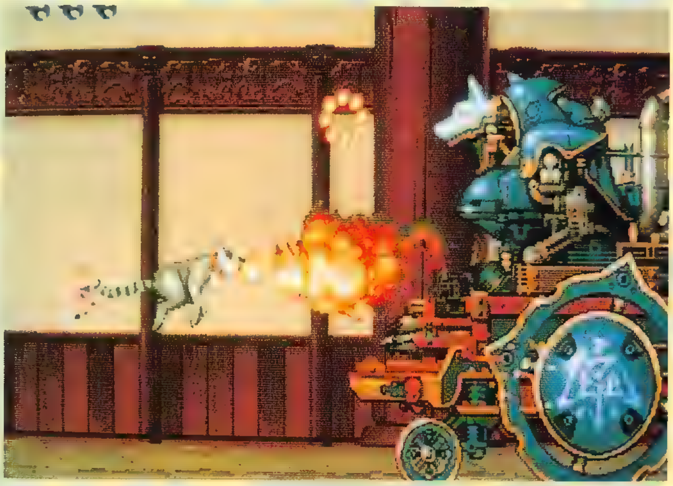


ここにサルを置く。破裂弾もサルで壊せてラッキー。

そして、本体が出てきたら、本体のツボ（?）から出てくる破裂弾にのみ注意しながら、撃ち込んでやろう。

サルが切れたら、すかさず2発目を溜めて撃ち込んでやること。

サルを2回も当ててやれば、この段階は勝てることだろう。



本体のツボからの弾が破裂するので注意。

ボスの正体 幻朧

さて、ボスの本当の姿は、実は車輪の部分だった、というわけで、車輪がボスである。

こうなるとボスは、小さな車輪のザコを飛ばしながら、正面に速い弾を連発して来る。

気を付けたいのは、自機を狙ってくる5WAY＋4WAYの連携攻撃と、その直後に来る狙い弾連発。

これのほかにも、車輪ザコと定期的に来るUFOのようなザコ（以下UFO）の出す弾が混ざるので、自機はなるべく大きく上下に動きながら、攻撃はサルにまかせて逃げに徹しなければならない。

一カ所にいると追い詰められるので、1回の攻撃を1セットとして、1セットを画面の上から下に大きく避けるようにすること。

5WAYは真ん中の弾を左右にかわすようにすると避けやすいぞ。



速い弾をかわしてから…、



広いほうに、まとめてくる弾を避けてやろう。

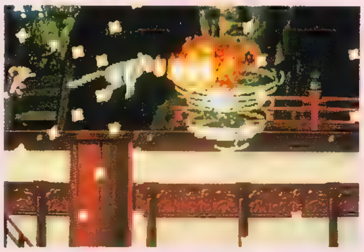
鬼道衆対策 惨眼編

惨眼は、出てくるとまず最初に一発速い弾が来て、その後竜巻状に変化して、放射状に弾を吐いて、そのまま吐きながら突進してくる。

コイツが出たら、サルを溜めておき、最初の弾1発をかわしたら、ヤツの突っ込んでくる位置にサルを置いておいてやる。



速い弾をかわして、サルを置く。あとは、そのままヤツの正面に位置して、正面の弾の隙間で回避しながら撃ち込んでやる。



ヤツが突っ込んできたら、正面に入ってかわす。

この突進が終わったあとに、通常弾のバラまきがあるが、これはさほど問題ないので、そのまま撃ち込んでいれば、もうヤツは死んでいることだろう。

コイツも実はあんまり大したことないヤツ。ちゃんとサルを撃って、ちゃんと正面に入れれば全然OKだ。

渓谷ステージ
ステージボス「強襲潜艦 蒼龍(ソウリュウ)」

さて、3つ目のランダムステージは、渓谷ステージである。

まず最初に、ザコの攻撃があるが、ここで注意する敵は歌舞伎のカッコをしたちょっとカタめのザコだけである。

こいつは、出てくると自機に向かって3WAYを吐いてくるのだが、まず、ちょっとずつタイミングをずらして3匹画面の中央ぐらいに出現する。

で、少ししてから、もう1匹出てくる。今度は画面の右上のほう。

コイツらは別に大した害はないが、放っておくのも何なので、出現する位置にあらかじめサルを置いておいてやると全部倒せるので、先読みでサルを置いておくようにしよう。



先読みでサルを置いておいてやろう。

その後、中ボスの鬼道衆を倒すと、今度は画面の上のほうから、赤い鎧型の中型機が登場する。

ここのこの中型機は、正面に大きい弾を2発吐くだけなので、正面にムリして行かない限り死ぬことはないだろう。

倒したいなら、下から来るザコに気を付けながら、中型機に接近してサルを重ねるようにして、手裏剣を連射して速攻で倒してやろう。



こんなカンジで手裏剣を近づいて連射して倒そう。

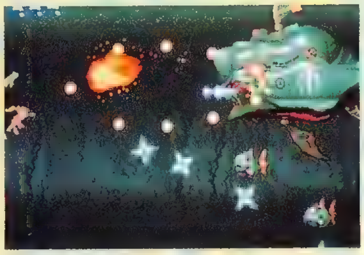
ちなみに言うと、この中型機は急いで倒すとドンドン出てくるので、ドンドン倒してドンドン出せば、3機ぐらいは出て来るぞ。

さて、中型機を倒した後、ザコがちょっと出たのち、ボスの登場である。

ボス蒼龍

ボスは、初めに自分の正面から放射状に弾をばらまいてくる。

このときは、自機はボスの正面にいてボスからの弾を待ち、正面に速い弾を撃たれたら、正面を上下にサッと避けるようにするといい。



ザコの弾に注意しつつ、ボスの正面で待つ。



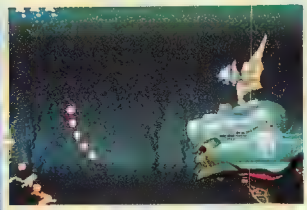
そして、放射状の弾を上下にちょっとかわす。

このとき、ザコの弾（通常弾）も混じってくるので注意しよう。通常弾をちゃんと避けやすいように誘導してやらないとだめだぞ。

さて、この正面の弾をかわしたら、サルをボスの本体に重ねてやろう。

サル＋ショットの攻撃で、大体の場合はボスの1段階目はここでカタがつく。

しかし、ここでカタがつかないと、ボスからミサイルのような弾が来て、破裂したりするから注意が必要だ。



この段階は速攻で倒さないとこんな弾を撃たれる。

さて、ボスが2段階目になると、本体の中からカメのようなメカが出てきて攻撃してくる。

この段階はまず、ボスの口の部分から速い弾、加えて本体から3WAYの速い弾が、各3連射ぐらいしてくる。

これらの弾は、全部自機を狙って来ているので、避けやすいようにボスの正面で、自機をチョンチョンと上下にズラして避ければよい。



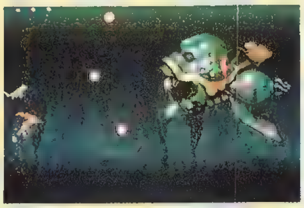
全部狙ってくるので、ボスの正面で上下に避ける。

避けながら同時にサルで、まずはボスの頭の部分に攻撃する。ボスの頭は放っておくと速い弾を放射状に出してくるので、速く倒してしまいたい。

で、最優先で頭を壊したら、最後に本体を攻撃。

本体からの攻撃は、3連射の速い弾と、3WAYの速い弾だけ。この攻撃もまた自機を狙ってくるので、ボスの上下の動きに合わせて自機も上下に動いてかわしていこう。

後はこのままトドメを刺すのみ。サルをちゃんと重ねて速く倒すのを心がけるように。どのボスにおいても長期戦は死を招くぞ。



これもまた狙ってくるので、ボスの動きに合わせて避ける。

鬼道衆対策 火燕編

鬼道衆の3人目は、この火燕である。

コイツは3面目に出てくるということもあって、結構手こずる相手だと思うぞ。

コイツの攻撃は、初めに3WAYの速い弾が来る。そのあと、放射状のばらまき弾が来て、そのあと本体からビットを出して攻撃してくる。

ここはまず、サルを事前に溜めておき、3WAYを避けたら、ボスが前に出てくるときに、画面の真ん中やや上寄りにサルを置こう。



ボスが出たらすぐに置いても良い。この辺。

なぜ上寄りかというと、ヤツの出すビットを出現直後に処理したいからだ。この場所にちゃんと置いておけば、ビットにつけあがられることは防止してくれるのでとても有効だ。



ビットが出ても、サルが壊してくれるので安心だ。

あとは上下に移動する火燕を通常ショットで攻撃してやればOK。ビットの撃ちもらしがあったらショットで壊すのも忘れないように。ビットは放っておくとドンドン出てきて大変だぞ。

ビットからの弾は自機を狙っているのでちゃんと引きつけてかわせばなんとかなるはずだ。

森林ステージ

ステージボス「重機動戦車 震羅（シンラ）」

最後のランダムステージは、森林のステージだ。

このステージは、最初からちょっと堅めの忍者部隊がたくさん出てくるから、ちょっと覚悟をしてかかろう。

この忍者部隊は、画面の上から出てきて弾を一発撃って地面を走ってくるものと、画面の右端から出てきて弾を一発撃って走ってくるものの2種類いる。

どちらのタイプも、自機を狙って弾を撃ってくるので、弾を撃たれそうになったら動くようにしよう。

また、ここで注意したいのは、この忍者部隊に合わせて、赤いヤゴ（?）のようなザコが出てくるので、コイツらにも注意したい。



忍者たちと、ザコの弾は動いていればOK。

このザコは止まると自機を狙って速い弾を1発撃ってくる。

しばらくすると、中型の敵“六法堂”が出現する。

ここは出現したらサルを重ねてやるのだが、ヤツが開いてコアを見せたら、放射状の弾を出すので構えよう。

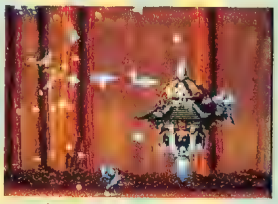
放射状の弾は毎回必ず同じ場所に撃ってくるので、左下のほうに避けるようにすると楽にかわせると思うぞ。



この弾は避ける場所を決めておけばいい。

ヤツが下に移動してくると、今度は放射状に通常弾をばらまいてくる。

この弾は自機を狙っているので、ヤツが弾を撃ち終わるまでは引きつけておいて、同じ方向に撃たせるようにして避けよう。



この弾はちゃんと引きつけないとダメ。

このあと、鬼道衆と対決するのだが、同時に出てくる忍者に注意してやろう。

鬼道衆を倒すと、いよいよボスとの対決である。

ボス登場

ボスは、まず最初は芋虫の尻尾の部分から順番に出現してくる。

ではまず、最初の尻尾から。

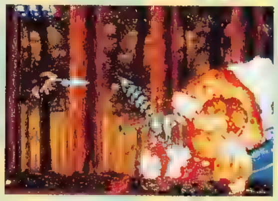
最初の尻尾は、ハッチが開いてザコが出てくるので、サルをザコのハッチの口に置いておいてあげよう。



最初の尻尾はここにサルを置く。

次の尻尾は、これまたハッチが開いて、小さなムカデのようなザコが出てくる。

ここは、サルはボスのほうに重ねておいて、自機のショットのほうでムカデを退治すると良いぞ。



サルはボス、自機はザコのほうを攻撃する。

さらに進むと、今度はハッチから顔の砲台が現れて弾を撃ってくる。

ここは、出てくる顔に種類が2種類あって、片方は大きい弾で遅い弾なので問題ない。問題なのはもう1個のほう。こっちは速い弾を撃ってくるので、よそ見をしているとやられてしまうぞ。

さて、最後は本体。

この本体の弾は、通常弾の放射状弾×2と、速い弾の4WAY+3WAY（3面目に来たときは3WAYになる）の攻撃だ。

気を付けるのは速い弾の3WAYだ。ボスの正面で構えて、速い弾が来たらサッと下にかわそう。



あまり動かずに、速い弾の3WAYのみ下に避ける。

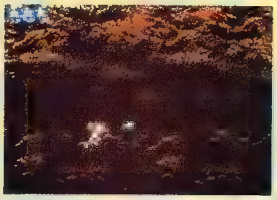
ちゃんとサルで撃ち込んでいれば、これを1回かわすだけで壊せるはず。

ボス第2形態

さて、ボスの幼虫を倒すと、中から成虫が登場だ。

ボスが登場する前にザコがちょっと出てくるので、コイツらを速攻で処理したら、すかさず溜めに入ろう。

で、溜めたら、ボスが登場するのと同時にサル発射ー狙うのはボスの尻尾である。



ザコを速攻で処理して、すぐに溜める。



で、ボス登場と同時にサル！尻尾を狙う。

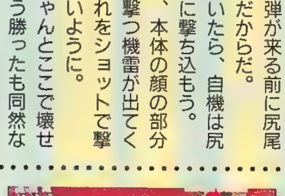
なぜ尻尾を狙うのか?尻尾を速攻で壊せれば、尻尾からの1発目の弾が来る前に尻尾が壊せて楽だからだ。

サルを置いたら、自機は尻尾及び本体に撃ち込もう。

このとき、本体の顔の部分から、弾を撃つ機雷が出てくるので、これをショットで撃ちもらさないように。

尻尾がちゃんとここで壊せていればもう勝ったも同然なのだが、壊すのに失敗したとき（特に3面目は耐久力が上がっている）は注意。尻尾から弾をばらまいて来るぞ。

尻尾からの弾はちゃんと来ることを予想していれば見て避けられるので、焦らずに落ちついて避けよう。



尻尾を壊せなくとも、焦らず避けに徹しよう。

最後はサルは溜めないで一気にショットを連射してトドメを刺してしまおう。

銭もうけのことについて

このゲームのボーナスアイテムである「銭」。

この銭は、取ると200点から2000点まで得点が変化する。

この得点は、銭を取るときの“取り方”がポイントである。

銭は回転している。この回転に注目しよう。回転している銭の向きが、ちゃんと正面を向いているときに取れば2000点なのである。

しかし、ちょっとでもズレると1000点になってしまい、縦向きに近くなるごとに500、200と点数が低くなっていってしまうぞ。



銭が正面を向いているここで取れば2000点。

要するにストライカーズと同じ要領だ。全部2000点で取るのは難しいぞ。

また、この銭だが、たまに地面の何もないところからいきなり出てくることがある。

このように、銭には“隠れている”銭も存在する。ステージ中の地面がある場所に隠れていることが多いぞ。



いろんなステージの地面に銭が隠れているぞ。

いろいろなステージに隠れているので、みんなで探してみると面白いぞ。

地面のある場所では、とにかく歩き回ろう。

ちなみにエクステンドは60万点。頑張って早く増やそう。

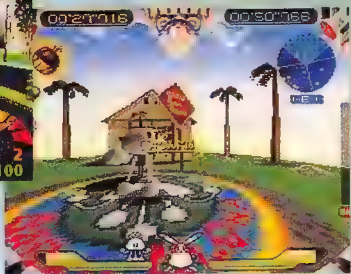
徹底攻略

ドライブテクを極めろ！
◆モータートゥーン・グランプリ2（プレイステーション）
対戦の基本攻略
◆ART OF FIGHTING龍虎の拳（NEO·GEO CD）
さらにステージは進む…
◆ジャンピングフラッシュ！2（プレイステーション）
中ボスで勝つ!!
◆鉄拳2（プレイステーション）



▲モータートゥーン・グランプリ2
©Sony Computer Entertainment Inc.

©Sony Computer Entertainment Inc.
▼ジャンピングフラッシュ！2



新作情報

◆ラングリッサーⅢ（セガサターン）
◆バーチャル飛龍の拳（プレイステーション）
◆TOBAL No.1（プレイステーション）
※内容等は変更になる場合があります。



◀TOBAL No.1 ©スクウェア／ドリームファクトリー キャラクター:©スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社

毎月第2・第4金曜日発売
ゲーメストEX Vol.16
定価 480円（税込み）
6月14日発売

美少女、あげます…

●近日発売
●価格未定
© CAPCOM

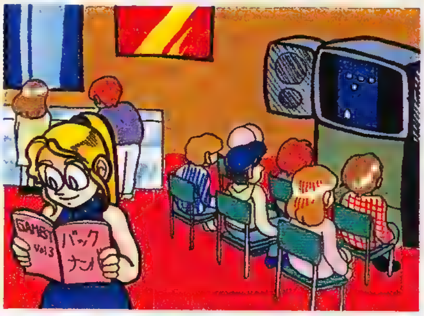
春麗、ナコルル、舞、そしてさくら…。
どのページも魅力的な女性キャラ達がイッパイの大人気ムック「ギャルズ・アイランド」。
長らくお待たせのVOL.4がも・う・す・ぐ発売されるよ！



GALS ISLAND

- ●期日：96年7月27日(土)、28日(日)
- ●場所：東京流通センター第一展示場A・Bホール
  (JR浜松町駅よりモノレールで流通センター駅下車)
- ●時間：10:00〜17:00(27日)／9:00〜16:00(28日)
- ●入場料：前売り—800円(税込み)、当日—1000円(税込み)
- ●前売りチケット販売期間：96年5月30日(木)〜6月14日(金)の消印有効

主催：新声社ゲーメスト
協賛：トライアミューズメントタワー、(株) TAMAYA、(株) TMファクトリー
(株) ティー・エム・シージャパン、ゲームセンターディスコ



貴重な資料がいっぱい！ ゲーメスト・ミュージアム

本誌の〝10周年企画募集ハガキ〟で、読者の要望が非常に多かった「バックナンバーが読みたい！」の声。これにお応えすべく、ここゲーメスト・ミュージアムでは、ゲーメストのバックナンバー記事の数々をパネルにて展示。創刊当時のゲーメストを目撃できるまたとないチャンスだぞ！

さらに、懐かしのゲームグッズ展示スペースも開設。数百種類にも及ぶゲームカタログの展示を中心に、いまでは決して手に入れることのできない貴重なコレクターズアイテムの数々もここに集結。ほかにもビデオ鑑賞スペースなど、見応え十分のパビリオンになっているぞ！

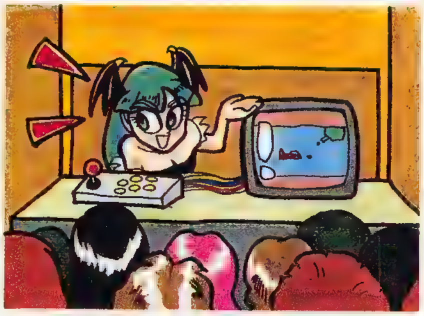


究極の神技、ここに蘇る！ ゲームの達人

プレイヤーのなかには、常人ではとうていマネすることのできないような凄いテクニックの持ち主がたくさんいる。それはもはや神技に近い芸当であり、スコアラーからも一目置かれて存在している。

そこで、ここではそういった〝ゲームの達人〟に集まってもらい、生で、そのスーパーテクニックを披露してもらおうというものだ。特にシューティングゲーム関係は難度が非常に高いので、必見度200%。「グラⅢ」「テトリス」「東亜プラン系シューティング」などを中心に構成する予定。まさにゲーメストならではのマニアックな企画といえよう。

コンセプトはズバリ〝見る楽しみ〟だ！



基板に興味あるなら… 基板屋コーナー

「基板を始めてみたいんだけど、基板屋に行くのはちょっと気が引けるなぁ。電話するにも、何聞いたらいいかわからないし…」とお悩みのキミ！ご安心あれ。そんなキミのために、ここでは基板屋コーナーを開設。初心者のための講習会から、店員さんによる直接指導まで、通常ではまずやってもらえないお得なサービスが目白押し。もちろん、すでに基板ユーザーだというキミにも満足してもらえるようなパビリオンにしていくぞ。

ゲームカーニバルで昔のゲームがもっともっとやりたくなったという人なんかには、まさにうってつけのこのパビリオン。この機会にキミも基板ユーザーになってみないかい！

前売りチケットの購入方法について

本誌に付いている、GAMEST EXPO専用「郵便払込通知票」にて、お申し込みください。そして、控えとなる払込票兼受領証、それが前売りチケット扱いとなりますので大切に保管しておいてください。

●読者サービス部専用の「郵便払込通知票」、および郵便局に備え付けの「郵便払込通知票」ではお取り扱いできません。必ず、本誌に付いているGAMEST EXPO専用「郵便払込通知票」にて、お近くの郵便局でお申し込みください。お間違えのないようお願いします。

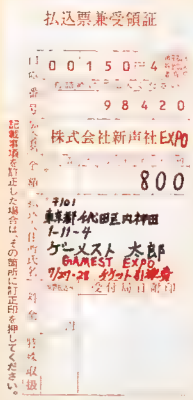
●チケットは、1人何枚でも購入可能です。用紙には必ず、住所、氏名、電話番号、通信欄の数のところに希望枚数とその合計金額（例：2枚なら1600円、3枚なら2400円）を明記のうえ、お申し込みください。

●送料はいりません。

●チケットは、27日、28日どちらでも入場可能です。ただし、1枚につき1日限りの有効となります（2日とも行きたい方は、2枚お買い求めください）。

●チケットは、お一人さま1枚につき1名までの入場とさせていただきます。

●お客様の控えとなる「払込票兼受領書」（払込日の消印が押されているものに限る）が、このGAMEST EXPOの前売りチケット扱いとなります。大切に保管して、当日会場まで必ずお持ちになってください。会場の入り口にて「GAMEST EXPOメモリアルチケット」と交換させていただきます。



▲この「払込票兼受領書」を当日絶対忘れないようにね！

—GAMEST 10th Anniversary—

開催決定! GAMEST EXPO

SPECIAL THANKS!

ゲーメストが贈るこの夏最大のゲームイベント「GAMEST EXPO」が、来たる7月27日(土)、28日(日)の両日、東京流通センター第一展示場A・Bホールにて開催されます。

今回はできるだけ多くの読者の皆さんに来てもらいたいので、前売りチケットを販売することにいたしました。東京の方はもちろん、地方の方にもチャンスがあります。お早めにチケットを購入のうえ、夏休みの旅行をかねてぜひ遊びに来てください。今年の夏休みは、これで決まりだ!



全台フリープレイ!新旧ゲーム100タイトルがズラリ!

ゲーム・カーニバル

二十数年にも及ぶアーケードゲームの歴史。その歴史のなかで忘れられない名作、迷(?)作の数々が今ここによみがえる…。

ゲーメストの番人、石井ぜんじ編集長が苦心して選び出した新旧100タイトルのゲームを一挙に並べ、ゲーメストによるゲームセンターを作ってしまおうというのが、このゲーム・カーニバルだ!

どんなタイトルが並ぶのか気になるところだけど、レトロゲームをこよなく愛すマニアタイプのプレイヤーから、最近ゲーセンに通い出したというプレイヤーまで、幅広く満足できるラインアップになること間違いなし!

さらにいくつかのゲームには〝ハイスコア記録対象〟ゲームとして設置。その日1日の最高ハイスコアを出した人には、賞品贈呈&後日誌上で発表、なんていう企画も用意!

さらにもうひとつ!これから発売される新作がいち早くプレイできる企画も検討中。

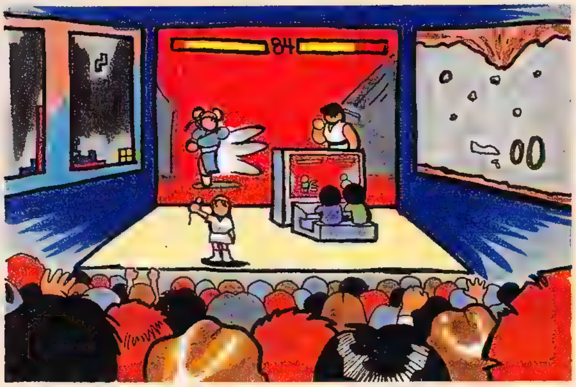
大型筐体ゲームも用意しちゃうってんだから、この力の入れようはハンパじゃないぞ。

ゲームの歴史を、キミも体感せよ!

主なゲームタイトル

- ●イシターの復活
- ●ドラゴンスピリット
- ●パックランド
- ●リブルラブル
- ●ハイパーオリンピック'84
- ●グラディウス
- ●スペースインベーダー
- ●ストリートファイター
- ●魔界村
- ●究極タイガー
- ●ワールドカップ
- ●ウルフファング
- ●クレイジークライマー
- ●ムーンクレスタ
- ●ゲイングランド
- ●Mr.DO!
- ●トリオ・ザ・パンチ
- ●ロストワールド
  <ゲーメスト大賞作品>
- ●ダライアス
- ●グラディウス2
- ●ストリートファイターII ほか

※どうだい?このほかにも興奮もののゲームがいっぱいだ。さらに、幻のゲームや新作ゲームなんかもプレイできるかも?もう、行くっきゃない!



さまざまな催しがいっぱい。みんな集まれ!

ステージ・パビリオン

GAMEST EXPOでは、会場内にステージを設置。2時間おきぐらいにさまざまな趣向のイベントを行う予定でいます。その内容を簡単に紹介すると…。

●ミニ・ゲーム大会

対戦格闘ゲームやパズルゲームなどで、ライターさんとのエキシビションマッチ、3on3大会など、客席自由参加型イベント。

●ザ・検証!(仮)

対戦ゲームのルーツはどこから始まったのか?ゲーム業界はどう変わってきたのか?アイランドの歴史を振り返って、など、ある1つのテーマをたてて、スライドを見ながら検証していく愉快で真面目な(?)イベント。

●プレゼント大抽選会

わざわざ足を運んでいただいたみなさんに感謝の意を込めて、当日素敵なプレゼントが当たる大抽選会イベント。

などなど、このほかにもさまざまな趣向を凝らしたイベントを用意しています。

恐怖の深層心理
悪魔の映写室™
あくまのえいしゃしつ



深層心理テストによる『性格占い』と、立体音響と実写映像による「恐怖ムービー」を組み合わせたニューウェーブ占い機誕生！

自分の心の中に潜む悪魔を、君は直視できるか！





1. 業界で初めて、ヘッドホン再生の立体音響とモニターによる実写映像の両方を採用。今までにない、よりリアルな恐怖が体験可能。
2. 「深層心理テスト」により、見ているだけではない参加型のゲーム性を実現。見て楽しく、考えて楽しい。
3. 恐怖ムービーには豊富なシナリオを用意。そのシナリオもさらに多彩な結末を用意。
4. 「占い」と「恐怖映像」という、女性の大好きな要素を組み合わせたことで、アベック客を含め、非常に高い集客効果を実現。

KONAMI
コナミ株式会社 本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787

KONAMI

コナミが人材大募集!!







95年10月に業務用アミューズメントソフトの開発専門会社
コナミコンピュータエンタテイメント六本木（KCE六本木）設立等
グループ化の推進に伴い、開発スタッフを募集

募集職種	仕事内容	資格
ソフトエンジニア	業務用・家庭用 アミューズメントソフトの開発	30歳位迄の方 ※各業務の経験者歓迎
デザイナー	業務用・家庭用 アミューズメントソフトの キャラクターデザイン他	
サウンドクリエイター	BGMの作曲・編曲、効果音の作成	
メンテナンススタッフ	業務用大型機器のメンテナンス サービス	30歳位迄の方 ハード・メカの知識のある方 ※経験者歓迎

【待遇】
待　　遇◆経験・能力に応じて当社規定により優遇
各種社会保険完備、完全週休2日制・年間休日123日（95年度）
勤務時間◆9：00〜17：45

【応募方法】
履歴書（写真貼付・希望職種明記）と職務経歴書（書式自由）を下記採用関係連絡先までご郵送ください。
書類選考の上、追って詳細をご連絡します。
※デザイナー、サウンドクリエイターご希望の方は、まずはお電話にてお問い合わせください。

採用関係連絡先
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
コナミ株式会社 人事部　担当/飯田
tel（03）3432-5523

コナミ（株）会社概要
設立◆1973年3月19日
資本金◆80億9550万円
売上高◆277億3000万円（95年3月）
株式上場◆東証・大証一部上場
グループ従業員数◆1573名
事業内容◆AM機器事業／アミューズメント機器の開発、製造、販売　CSソフト事業／家庭用アミューズメントソフトの開発、製造、販売　PS事業／パチンコメーカー向け液晶表示ゲームの開発、製造　アミューズメント施設事業／アミューズメント施設の経営
事業所◆
神奈川開発センター（神奈川県座間市）
神戸開発センター（神戸市）
東京支店（千代田区神田神保町）
大阪支店（大阪市北区）
名古屋支店（名古屋市）
札幌営業所（札幌市）
仙台営業所（仙台市）
金沢営業所（金沢市）
高松営業所（高松市）
広島営業所（広島市）
福岡営業所（福岡市）
生産本部（神奈川県座間市）
東京サービスセンター（千代田区神田神保町）
大阪サービスセンター（大阪府豊中市）
名古屋サービスセンター（名古屋市）
札幌サービスセンター（札幌市）
仙台サービスセンター（仙台市）
金沢サービスセンター（金沢市）
広島サービスセンター（広島市）
福岡サービスセンター（福岡市）
北京駐在員事務所（中華人民共和国北京市）
シンガポール支店（シンガポール）

【コナミグループ】
●株式会社コナミコンピュータエンタテイメント東京（KCE東京）　本社／東京（千代田区）●株式会社コナミコンピュータエンタテイメント大阪（KCE大阪）　本社／大阪（大阪市）●株式会社コナミコンピュータエンタテイメント六本木（KCE六本木）　本社／東京（港区六本木）●株式会社コナミコンピュータゲームズ青山（KCG青山）　本社／東京（港区南青山）●株式会社コナミミュージックエンタテイメント　本社／東京（港区六本木）●コナミパーラーエンタテイメント株式会社　本社／東京（港区六本木）●コナミ興産株式会社　本社／東京（千代田区）●Konami Computer Entertaiment Chicago Inc　●Konami (America)Inc　●Konami (Deutschland) GmbH　●Konami (Taiwan)Ltd ●Konami (Korea)Ltd

コナミ株式会社
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
tel(03)3432-5523


覇王降臨
怒涛の攻撃、
NINJAコンボを叩き込め！
完全新作忍者対戦絵巻
NINJA MASTER'S
覇王忍法帖
ADK
©SNK/ADK 1996
TM

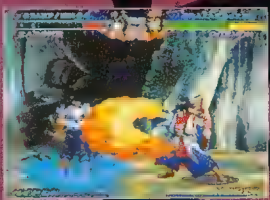
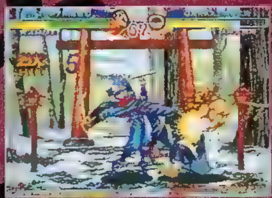
NEOGEO

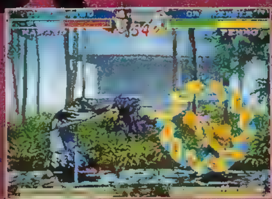
●ボタンを連打して通常攻撃を連続で叩き込め！
"スプレンディッドコンビネーション(NINJAコンボ)"！
オリジナルの組み合わせ見つけ出せ！

●技の種類が格段に豊富！
「真必殺」「瞬殺烈火」「超力必殺」「真超力」
数々の技を使いこなし勝利を手に入れろ！

●斬るか、殴るか、刹那の判断が勝負を決める！
"スタイルチェンジ"を使いこなせ！

●超力ゲージマックス時に"真息吹"でパワーアップ！
攻撃力がアップ、あらゆる必殺技が使用可能！



画面写真は開発中のものです。



株式会社エーディーケイ 〒362 埼玉県上尾市愛宕3-2-15 ADKビル ■ADKテレホンサービス TEL.048-775-2347

マルチメディアを楽しむ人へ。

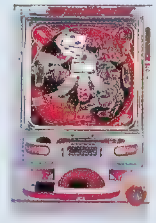
パチンコホールは、ダイコク電機が提唱するロボカードを媒体とした
「ロボカードシステム」により、地域に貢献できる
夢のある複合レジャー施設・複合商業施設へと進化します。
マルチメディアで遊び心あふれたそんな街を、私たちと一緒に実現していきませんか。





【データロボ】
パチンコホールの遊技台(出玉)情報をはじめ、景品情報や地域情報なども提供できる端末機。現在1,500台ほどのデータロボが全国に設置されています。

【ロボカード】
データロボから情報を引き出すのに必要なのがこの全国共通パチンコ会員カード。全国で220万枚(H8.2)ものロボカードが発行されています。



【立体映像パチンコ】
新しく開発した方式により、なんとメガネなしで表示部(液晶部分)の3D(立体)映像が楽しめるというもの。こんなユニークなパチンコ台を私たちといっしょにどんどん提案していきましょう。

■募集要項■

職種／①ゲームプランナー：パチンコ台表示部のゲーム仕様・ストーリーの企画・開発・工程管理
②ゲームデザイナー：パチンコ台表示部の演出・デザイン管理
③CGデザイナー：パチンコ台表示部のCG管理
④ゲームプログラマー：パチンコ台表示部のプログラム管理
資格／大卒30歳位までの、実務経験3年以上の方。※要普免
勤務地／本社（名古屋市中村区那古野　名古屋国際センタービル）
勤務時間／9:00～18:00
給与／（例）25歳　独身者　　27万3,000円
29歳　妻・子1人　30万6,000円
休日休暇／週休2日制(土・日曜日)、祝日、年末年始・夏期休暇（'96年年間休日130日)。誕生日・結婚記念日休暇、年次有給休暇、特別休暇、生きがい休暇(最長1カ月)。
待遇／昇給年1回。賞与年2回、他に業績に応じて決算賞与あり。
福利厚生／各種社会保険完備、財形貯蓄補助金制度、海外・国内リゾート施設法人会員、社員旅行('94ハワイ,'95カナダ,'96パリ・ロンドン全額会社負担)。ゴルフ、テニス、サッカー、野球各同好会。
応募／履歴書(写真貼付)・職務経歴書(書式自由)を希望職種明記のうえ、下記宛郵送ください。追って連絡します。応募の秘密は厳守します。

【資料請求・問い合わせ】
〒450　名古屋市中村区那古野1-47-1　　名古屋国際センタービル
ダイコク電機株式会社　総務課G係　　☎052-581-7117
【e-mail：jinji @ daikoku.co.jp】

■会社概要■

設立／昭和48年7月
資本金／1億円
売上高／572億円('96年3月)
経常利益／92億円('96年3月)
社員数／504名(男372・女132名)
本社／名古屋市中村区那古野1-47-1
名古屋国際センタービル
事業所／支　店…東京・名古屋・大阪・福岡・新潟
営業所…札幌～宮崎全国22営業所
工　場…愛知県春日井市2工場
事業内容／レジャー業界向けコンピュータシステム機器の開発・製造・販売

インターネットに
「ダイコク電機ホームページ」開設。
サーバーアドレス
http://www.daikoku.co.jp/
詳しい会社案内もありますので、
アクセスしてみてください。

DK ダイコク電機株式会社

諸行無常の響きあり！

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

期待の"リュウ・ハヤブサ"と、黒人ムエタイ野郎"ザック"を紹介。
これで7キャラ登場完了。残る1キャラは…。

担当：アディトシ

生死を賭けた近況報告

空中コンボはポリゴン格闘の華。
ちょこっと載せてみた！

デッドorアライブのキャラ数は、今回紹介する"リュウ・ハヤブサ"と"ザック"を含めて7キャラとなった。

ザックは今まで登場していたムエタイ野郎"ゲリー"が変更されてできたキャラだ。

さて、キャラについて置いといて、今回はこのゲームの空中コンボの性質について、少し説明しておこう。

一応、まだ本決まりではないが、浮く高さがカウンターヒットと通常ヒットとでは違っているようだ。

しかし通常ヒットだとまったく浮かない、というわけではないので、通常ヒットなら通常ヒット用の、カウンターヒットならカウンターヒット用の空中コンボが狙えるようになっている。

もちろんカウンターのほうが、威力が高く弾数も多いものが狙えるんだけどね。

肝心の浮かし技については、前号でも書いたとおり、ほぼ各キャラ独自のものが用意されているため、その技の性能の如何によっては、空中コンボには縁のないキャラがでてくるかもしれない。

空中コンボ以外では"起き上がり"時の性質も、徐々にできつつある。

起き上がりのみ出せる"起き上がり攻撃"があり、中段と下段の選択が可能。これは結構普通だが、それがヒットすると、ひるむようになっているのだ。割と斬新…。

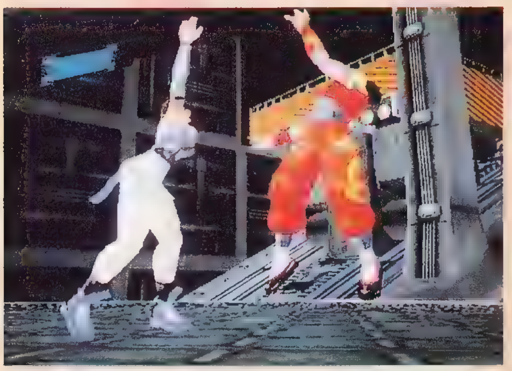
え、ジャンプ攻撃？

開発陣の話によると、ポリゴン格闘ゲームでは禁断とも言えるジャンプ攻撃を、2Dの格闘ゲームなみに、デッドorアライブで使えるようにしたいらしい。

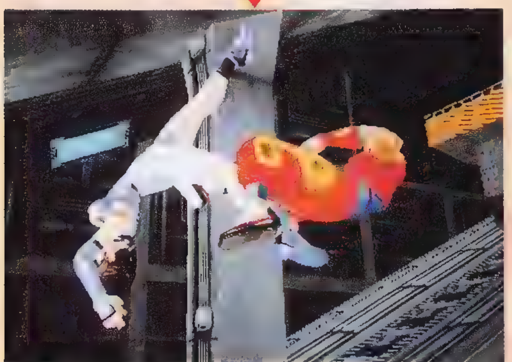
実際、どのように組み込まれるかは不明だが、例がないだけに難航中とのこと。うまくいけば、おもしろそうだね。



試験的に、かすみとジャン・リーだけにジャンプ攻撃がある。



かすみは相手を払いのけるような、こんな技で相手を浮かす。



そしてサマーでシャコ！カウンター時のみ可。



ジャン・リーは見た目どおりのアッパー。



スペースの都合上、1枚しか載せれないが、実際はⓅⓅ。



締めはⓀ。低い位置に判定を持ってそうだが中段。

リュウ・ハヤブサ

狙いは首切り投げ？

オールドゲーム"忍者龍剣伝"から参入することになった"リュウ・ハヤブサ"。

濃い男キャラが集うこのゲームで、彼の存在は普遍的に「かっこいい奴」である。

現在のところ技はほとんど入っておらず、通常技も他キャラからの流用（テスト中）。

しかし、リュウ独自の技が、開発中とはいえ、1つだけ備わっていた。そう、首切り投げだ。

首切り投げがどんな技か知らない、という人のために説明すると…相手の首をつかんで軸とし、頭を経由して自ら身体を1回転さす。その反動で投げるというものだ。

現段階ではコマンド投げ扱いになっており、威力もそこそこ高め。リングアウトを考慮して、きまっても、それほど相手を遠くには投げ飛ばさないようになっている。



これがポリゴン版、リュウ・ハヤブサ。面影はある？


相手の上半身をとり…。忍者にしては、少し重そう。


反動で放り投げる。距離はそれほど出ない。


大車輪のように回って、この状態に。



■ストーリー■

夕闇訪れる中、細い裏通りを歩くリュウは突如背後に殺気を感じた。素早く振り返り、彼は迫り来る敵の体を投げ飛ばした――が、感触はあったもののそこに人の姿はなかった。辺りを見回すと数歩先に一枚の紙が落ちている。拾い上げたリュウの目に血文字の一文が飛び込んできた。

――リュウ・ハヤブサ殿
D・O・A（デッド・オア・アライブ）にようこそ
貴殿の活躍を期待している
フェイム・ダグラス

「いらっしゃいませ。あっ、おかえりなさい」

扉を開き店に入って来るリュウに気付くと、アイリーンは彼の元に走り寄った。

「ねえ、どうしたの。顔色がよくないわよ」

「リュウ・ハヤブサ」プロフィール

国籍：日本
性別：男
年齢：23歳
誕生日：6月15日
血液型：A型
身長：177cm
体重：70kg
3サイズ：B105・W83・H92
流派：隼流忍術
職業：アンティークショップ経営
好きなもの：寿司
趣味：登山、釣り

RYU・HAYABUSA

忍者龍剣伝

忍者龍剣伝……とは？

新キャラクター、リュウ・ハヤブサのデビュー作、「忍者龍剣伝」とは、一体どのようなゲームだったのだろうか。
この作品は、'88年に横スクロールのアクションゲームとして登場し、その特異な操作系とダイナミックなアクション、そしてなにより和洋折衷の異質なノリが話題を呼び、どこのゲームセンターに行っても見かけるほどのメジャータイトルとして名を馳せた。
操作系が特異なのは「つかむ」というアクションがとり入れられているためであるが、このつかむボタンがレバーの頂点に付いていたのも驚きだった。
首切り投げ、飛鳥返しなどの五体技もすこぶる格好良く、皆で真似て遊んだものだ。

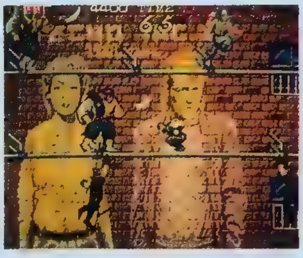


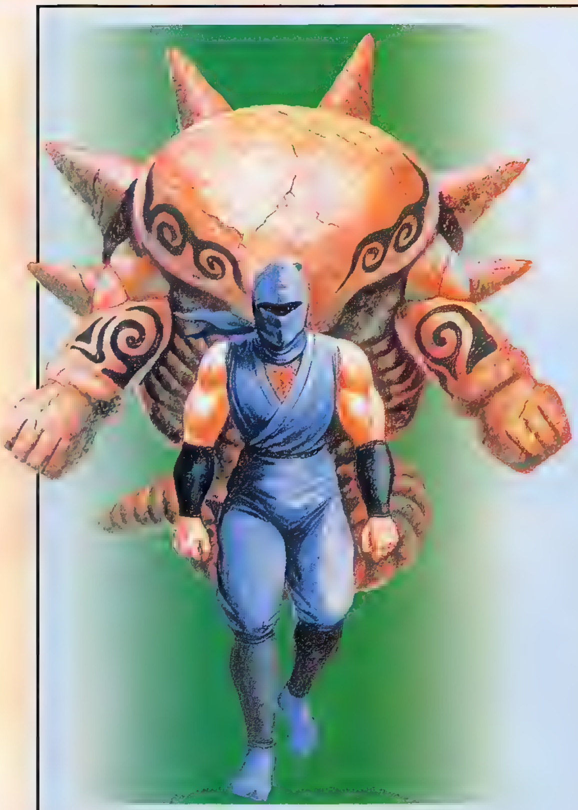
すべてはここから始まった。堂々と乗り込むニンジャが格好いい。


行く手を阻む悪の相撲取りに首切り投げ！こやつはボスだ。



休息のひと時。ニンジャもプロだが握るほうもプロだ。


ジャンプ、つかむボタンを使って、パイプからパイプへ移動。面構成は変化に富んでいる。


1988年　横スクロールアクション



リュウは質問には答えず、ぐったりと椅子に腰を落とした。アイリーンが入り口のカーテンを閉めると、ニューヨークの街の喧騒から少しだけ解放された。
店内には売り物の日本刀や鎧が所狭しと並べられている。古来より続く忍びの家系・ハヤブサの名を持つリュウは、その剣を置き、恋人との暮らしを選んだ。ようやく訪れた休息の日々に彼は身をゆだねていた。
幼少の頃よりライバル、親友である疾風（はやて）が何者かに襲撃されてから一年が過ぎていた。その妹のかすみがD・O・Aに向かっているという情報がリュウの耳に入ったのは最近のことだった。彼らを狙う何らかの邪悪な意志が大会の奥底に見え隠れするのにリュウは気付いていた。そしてついに彼の元にもその手は伸びてきた。
「リュウ、何かあったの？」
椅子に座りうつむいたままリュウは口を閉ざしていた。柱時計が時を刻む音だけが部屋の中に響きわたった。アイリーンはリュウの前にしゃがみ込むと、彼の顔を下からのぞき込んだ。その瞬間、アイリーンの目が深い哀しみの光を帯びた。
ふいにリュウが顔を上げて呼びかけた。
「アイリーン…」
「わかってるわ」
アイリーンはリュウの口にそっと手をおしあてた。その瞳から哀しみの色はもう消えていた。
「リュウがそういう目をしている時って、行くべきかどうか悩んでる時なんだよね。いってらっしゃい。わたしちゃんと留守番してるから」
微笑みながらそう言ったアイリーンにリュウは一度だけ深くうなずき、そしてゆっくりと立ち上がる。
リュウは部屋の奥に向かうと、隠しておいた龍剣を取り出し鞘から抜いた。柄を強く握りしめると、刃は一瞬だけ鋭い光を放った。

ザック

ムエタイ やってて赤髪

"ザック"はAOUショーバージョンで登場していたケリーが変更されてできたキャラだ。
外見は赤髪にサングラス、カジュアルな服装でNBAのリバウンド王"ロッドマン"を思わせる容姿だが、格闘スタイルはムエタイ。
と、くれば、打撃技の主体は足技。特に膝関係のものが目立ってくるのが道理。
よって、今常備されているコマンド投げも、膝地獄（仮称）といった派手目のものから、地味だがマニア好みのローキックなどがある。
ムエタイは格闘ゲームでは、既に珍しくないスタイルだけに、プレイヤーの目は肥えているはず。デッドorアライブは"リアルさ"がウリの1つなので、格闘技好きの人もきっと満足できるキャラ（他キャラも）に仕上がるだろう。


この状態で膝を2発、頭にたたき込み…。


最後に放すと同時に、もう1発。計3発ナリ。


このローキック。いかにもムエタイ。やはり下段。


膝以外では、肘攻撃も…。バネがきいてるね。



■ストーリー■

薄汚れたスラムの片隅で、少年たちの歓声があがる。
「さすが、ザックだぜ」
「うるせえぞ、おまえら。当たり前のことでいちいち騒ぐな」
口から泡を吹いて地面に倒れる大柄な警官を見おろしながら、ザックは軽く両手を払った。
「いいか、もう二度と俺たちの前に顔を出すな。ガキのスリくらいちょっとは見のがせ。おい、ちゃんと聞いてるのか」
ザックは横たわる警官の頭をもう一度ポカリとなぐった。
ある日、ボクシングの元チャンピオンがタイからやって来たムエタイの使い手と対戦する――との話を聞き、ザックはその会場に向かった。う

「ザック」プロフィール

国籍：アメリカ
性別：男
年齢：25歳
誕生日：4月3日
血液型：O型
身長：180cm
体重：78kg
3サイズ：B106・W84・H95
流派：ムエタイ
職業：DJ
好きなもの：アイスクリーム
趣味：ビリヤード

ZACK



まくごまかし金を払わず入場すると、彼は一番前の席に座り足を広げてふんぞりかえった。試合は強烈な足技を繰り出すムエタイ側の圧勝に終わった。

「ほう、『むうぇたい』ってのはそんなに強いのか。どーれ」

試合後、着替え中のムエタイ選手の控え室に、勝手に扉を開けてザックがずかずかと入って来る。

「よう、俺とひとつやってみないか」

いきなり拳を振り上げるザックにとまどうものの、ムエタイ選手はすぐさま体勢を整え反射的に肘を放った。顔面に痛烈な一撃をくらい、ザックは後ろによろめいた。

「肘で殴るなど、汚ない野郎だ。もう手加減しねえぞ」

ザックは素早いステップで相手に接近すると、一瞬の内に膝を放った。ムエタイ選手の体は大きく吹っ飛び、壁に叩きつけられた。

「こりゃ、すげえ。おまえの技をいただくぜ。ありがとよ」

豪快に笑いながら、床にのびているムエタイ選手を尻目にザックは部屋を後にした。

夏の日の午後、いつものようにやることもなく街をぶらついているザックは一枚の看板の横を通った。

『究極の異種格闘技大会、D・O・A（デッド・オア・アライブ）出場者募集中！』

何気なく一瞥をくれただけのザックだったが、その桁外れな賞金金額が彼を立ち止まらせた。

「ほう」

口元が思わずゆるむ。

「わざわざ俺のためにこんだけ用意してくれるとはご苦労なこった」

看板を壁から無理やりはがすと、ザックはそれを小脇に抱えた。そして口笛を吹きながら、再び彼は通りを始めた。

ホールドマスター夜明け前

前号でもやったが、今一度"つかみ"について、基本的なところを説明しておこう。

まず操作はⒽボタン。このボタンを押すと、必ず"つかみポーズ"が表示され、相手の攻撃をとれる、いわゆる当て身と同様の効果が得られる。

ただし、上・中段攻撃に対しては立ち状態で入力、下段攻撃に対しては、しゃがみ状態で入力しなければならない。

この当て身の性質を持った"つかみ"は、相手のガード状態には無力だが、コマンドを組み合わせることによって投げ技扱いとなり、そのほとんどが次に関節技へと派生する。

さて、ここからが本題。前述した投げ技扱いとなる"つかみ"からの派生関節技は、途中で振りほどくことが可能だ。何せ威力が高いからね。

具体的な抜け方は、相手がコマンドを入力する前にⓅ+Ⓚ+Ⓗ（同時押し）。

ただ派生技のみなので、始動の"つかみ"は振りほどくことはできないのだ。しゃがみ状態でかわすか、投げ返す（絶対に投げ技が勝つ）ようにしよう。

同時押しの入力のタイミングは、相手が派生技のコマンドを入力する前。連打ではなく1発で、最初に「つかまった」と思ったら入力するといい。

また、たいていの派生関節技は3段階くらい用意されているので、その場合は2回抜けるチャンスがある。

当然、1回目で抜けたほうが受けるダメージが少なくていいが、うまくいかなくともあきらめず、2回目でも抜けられるということを覚えておこう。

振りほどきに成功すると、特別どちらが有利になるということはなく、現在のところは五分五分。体勢として、どちらかが背後を向けることはあるが。

ちなみに、現在ある派生関節技は、途中から選択肢などが用意されているわけではない。最終的には、それも用意されるだろうから、抜けるコマンドも多少変化すると思う。



掌底を決めた後に、この肘攻撃になるレイの関節技。これを…。



Ⓟ+Ⓚ+Ⓗで抜けると、この状態になる。



肘攻撃の後は、いわゆる倒。これも、もちろん…。



こんな感じに抜けれる。一応、五分五分だ。

次回予告

- かすみちゃん必殺技募集結果発表！
- テクモ・デトアラ開発ルーム潜入リポート
- キャラクター相関図

スーパーリアル麻雀 PⅥ





やっほ〜っ！元気にしてたかな？げーめすとむっく「スーパーリアル麻雀PⅥ」の編集作業は只今着々と進行中よ。あなたの脳髄をかき乱すハイクオリティなアニメーションセル画をい〜ぱい載せちゃうから、期待して待っててね。モチ、表紙は田中良先生の描き下ろしよ。

スーパーリアル麻雀

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST MOOK

PⅥ

8月17日
予価1000円（TAX in）

アイランドスーパーZXRムック
ヘイユー、パンチしてやるウ スペシャル（仮題）
発刊決定!!ついてはハガキを大募集

ああ日本はこんなに平和なのに、なんと、あのアイランドの、ゲーメストアイランドだけのムックの観光、感光、いいや刊行が決定してしまった。こうなったら犬にでもかまれたと思ってあきらめるしかない。これ以上悲劇を生み出さないためにも、さあ、ハガキを帝都内神田に向け送りつけるのだあああああ。ヒャッホー。

炎の募集要項

その1　表紙イラストにできるイラスト大募集

ユーのナイスなセンスでこのムックの表紙をかざってみないか!題材はゲームキャラでもムーちゃんでもなんでもオッケー。

ただ、唐突に信長やらアリストテレスやらの歴史上の有名人の肖像画を送ってこられても困るので、そこらへんは常識で判断してちょうだいね。

その2　ギャル愛パンチ

ゲーメストのお約束、ギャルズアイランド。しかしいつもいつも似たような内容じゃつまんない。そこで以下のようなジャンルに分け、ハガキを大募集ウ!

1　背景ギャル

背景、デモ、バックストーリーなんかにさりげなく登場しながらも、決して脚光を浴びることのなかったギャルの中で、忘れえぬあの子を君の手で描こう!必ず、どのゲームのどこに出ていたキャラなのか明記してね。

2　メガネっ子

ええそうです。ねらってます。もはや説明は不要だろう田渕健康責任選考部門。肉球との合わせ技は反則とします。最も激戦が予想されるコーナー。

3　12歳以下

ええんか、こんなんでええんか。ええんや。ウケりゃええんや。

あまり多くは語りたくない、悪代官しもでん責任選考部門。

4　28歳以上

熟女。ああ、考えただけでドキドキしますね。ちなみに1996年現在318歳のモリガンさんとかも一応オッケーですが、あくまで塾女希望なり。年齢不詳キャラもどう見ても熟女!というのならオッケー。いわゆる穴場のコーナーの予感。アナーキャー松井無責任選考部門。

その3　なんでもあり。

モノクロ、カラーイラスト、4コマ、文字ネタ、川柳、替え歌、プロレタリア文学、キュビリズム。なんでもオッケー。どんとこい。ま、普通のアイランドと同じ。

以上、ぜひ君の暑い、いや熱い作品を送ってくれ。サイズとかの規定は特にない。締め切りは、6月28日消印有効。

送り先は
郵便番号101
東京都千代田区内神田
1−11−4
藤吉ビル3F新声社
ゲーメストいかすアイランドムック係　まで

ゲーメストムック
デラックスゴージャス企画



KONAMI
真のゲーム・ミュージックは、これだ！
コナミレーベルの強力ラインナップにご期待下さい。
今度も、当然2DDフロッピー付だ！
限定盤
MIDI POWER Pro2
沙羅曼蛇2
サラマンダ2
＋
「ツインビーヤッホー！」
より
14曲をセレクション、MIDIアレンジで収録！
7.5
ON SALE
CD:KICA-7708
¥3,800
（税込）
好評発売中！
MIDI POWER Pro
〜ベストセレクション〜
CD:KICA-7670 ¥3,800（税込） 2DDフロッピー付！
3 Title 6.21 ON SALE
ステレオドラマ
ツインビー PARADISE 3 Vol.1
いよいよ、新シリーズの登場です。
今回もいろいろ愉快で楽しいツインビーワールドを内容いっぱいでお届けします。
また、ツインビーシリーズの復活を熱望してくれたファンの皆様へは感謝の初回特典の「シングルCD」が付いています。
CD:KICA-7705 ¥3,000（税込）
初回特典
ドラマ「ツインビーPARADISE 3」エンディング・テーマ
『二人は冒険者』 葉山宏治＆國府田マリ子
あなたとの時間、もう一度きらめく。
好評のゲーム「ときめきメモリアル」のBGMをアレンジしたCD第3弾です！
ときめきメモリアル SOUNDコレクション 3
CD:KICA-7706 ¥3,000（税込）
話題になること間違いなし！
ドラマ「ツインビーPARADISE 3」
新オープニング・テーマ
ミラクルパワー
『鶴田加奈子』
デビューシングルCD
CD:KIDA-7609 ¥1,000（税込）
KONAMI
制作・発売元：
コナミ株式会社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
販売元：
KING RECORDS

CON SPO
コンスポ

SFC　ナグザット　7月発売予定　9800円（税別）

精霊戦士の目覚めは近い

スプリガン・パワード

©1996 NAXAT SOFT/COMPILE

高得点稼ぎが熱い
爽快なシューティング。

最近SFCでは、とんと姿を見せなかったシューティングゲームが登場するぞ。その名も『スプリガン・パワード』。名前を聞いてピンときた人もいるかと思うが、このゲームはPCエンジンで人気を得た『スプリガン』シリーズの最新作なのだ。シューティングということで、内容はいたって簡単！　敵を撃って、撃って、撃ちまくる生っ粋のシューティングなのである。

派手さこそ少ないが、得点争いに思わずのめり込むぞ。

●聖霊球で火力強化

聖霊の力で大空や宇宙を疾駆する自機スプリガン・パワードは、聖霊球というアイテムを得ることで真の力を発揮する。聖霊球は特定の敵を倒すことで出現し、画面に出てからは一定時間ごとに色を変えていく。そして、同じ色の聖霊球を連続して取ることで、3段階のパワーアップが期待できるのだ。この聖霊球こそスプリガンの火力を強化する唯一のアイテムなのである。



聖霊球の効果：聖霊球は4種類ある。高い攻撃力を持つアースボマー。敵を貫通するアクアアロー。始めから装備しているショットを強化するファイアエンハンス。敵をホーミングするウインドエイム。これらを使い分けることで、戦闘を楽に展開することができるだろう。



敵の中にも聖霊球を使って攻撃してくる者がいるぞ。



画面右上にあるメーターが聖霊力ゲージだ。聖霊力はシールドや潜在能力を使うことで減少し、敵を倒すことで増加する。このゲージが0になったからといって死にはしない。

●シールドと潜在能力

自機は敵弾を1発くらうだけで大破する。しかし、聖霊力を消費して一定時間だけ敵の攻撃を無力化できるのだ。

また、聖霊力を消費する行動として潜在能力がある。聖霊球を有しているときに限られるが、敵を一掃したりなど、聖霊球ごとに違った効果が得られる。

●得点争いが熱い！

このゲームには様々なボーナス得点が設定されている。ひとつのステージで破壊した敵の数分もらえるボーナス。残した聖霊力に比例してもらえるボーナス。そして、敵弾をギリギリでかわした回数に比例してもらえるRISKY TECHボーナスの3つだ。

この中で最も熱いのが一番最後のボーナス。1発死にの機体で、敵弾をギリギリをかわすことを要求してくるなんて尋常ではない。はっきりいって狂っている。しかし、他人に差をつけるならここを狙うしかないだろう。シューター心をくすぐる熱いボーナスだ。



ボス敵との戦いに潜在能力を使用。瞬殺も可能だ。

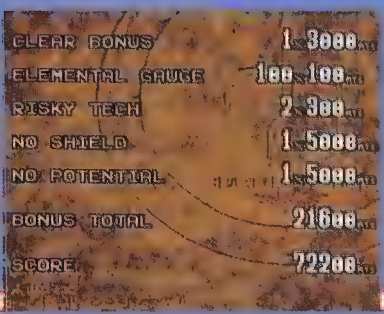


このようにしてTECHをゲットするのだ。

●続・ボーナス

先に書いたボーナスのほかにも得点を取る方法はある。一定量の敵を倒すと出現する黄金の聖霊球。これを連続して取ることで、200点、400点といった具合にもらえる点が増えていき、最高で6400点ももらえるのだ。通常の聖霊球も、パワーアップしきったところで黄金の聖霊球と同じように点がもらえるぞ。このほかにも、辛い状況でプレイすると獲得できる点数があるので、いろいろとチャレンジするといいかも。

シューターと負けず嫌いの人には必須のソフトだね。（Gん）



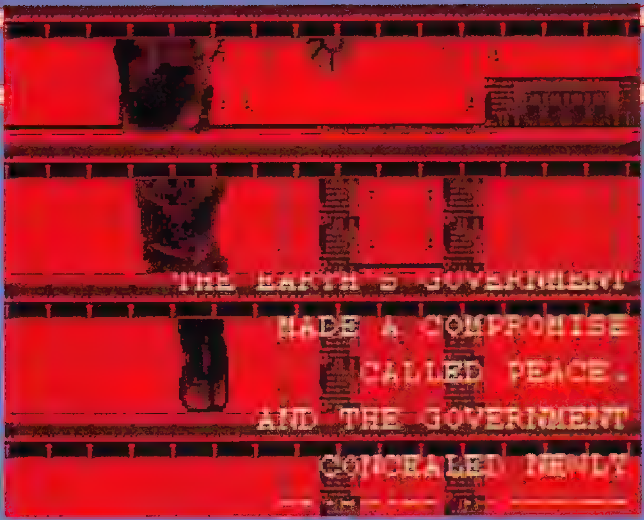
ステージクリア毎にボーナスは精算される。

SS　ビング　5月24日発売　5800円（税別）

あの名作がサターンで復活！

メタルブラック

知る人ぞ知る、タイトーの本格派シューティングがサターンで復活する。あの感動が今再び…。



オープニングもカッコいい。アーケードそのまんまだね。

このゲームは名作として名高い『ガンフロンティア』の流れを受けていて、アーケードでもスコアラーの間でかなりの盛り上がりを見せた本格派シューティングである。

自機〝メタルブラック〟は赤、青、黄色の3色の球の集号体〝ニューロン〟を集めることによりレベルゲージが上昇する。このレベルゲージの上昇によって、ショットはもちろんのこと、『MAXレーザー』の威力もパワーアップする。

このゲームの特徴のひとつでもあり、最大の威力を誇る『MAXレーザー』、一度エネルギーを解放するとゲージがなくなるまで放出しつづける。そしてこの間、集中型と拡散型の2種類を使いわけることができるのだ。ただしゲージを消費してしまうので使用したあとはショットレベルも初期の弱さに戻ってしまう。使いどころを考えるという点に関してはほかのゲームの「ボム」のようなものと考えればいい。



この〝ニューロン〟をとってパワーアップするのだ。

そしてなんと、ボスも〝ニューロン〟を集めてパワーアップし、この「MAXレーザー」を使ってくる。さらにはこの「MAXレーザー」に「MAXレーザー」で対抗するともできてしまうのだ。

この「MAXレーザー」の衝突こそ、このゲームの最大の見せ場となる。これによって両者の間に強烈なエネルギー干渉がおこり、そこには巨大なエネルギーボールが発生、「MAXレーザー」のレベルの弱いほうに向かっていくのだ。当然これをくらったほうは多大なダメージをこうむることになる。撃ち勝てばボスに大きなダメージをあたえるチャンスとなるワケだ。



目には目を、MAXレーザーにはMAXレーザーを。



この敵、どこかで見たことあるような…？



ボスの撃破シーン。ハデハデであります。

全6ラウンド＋ボーナスステージ2面というのもアーケードと同じ。特にこのボーナスステージは1面、3面のあとに用意されているボーナスステージは必見だ。このボーナスステージ、普段とは一転してプレイヤーが〝リードコンピュータオプチカルモード〟に突入し、3Dロックオンシューティングとなる。ここではプレイヤーは、敵をロックオン、ミサイルを撃ちこんで撃破していくというこれまたひと味ちがった感覚のシューティングを楽しめるというワケだ。



一転して3Dシューティングとなるボーナスステージ。

さきほども言ったとおり、このゲームはアーケードでスコアラーたちを熱くさせたほどのものだ。シューティングが好きな人や、ウデに自信のある人はぜひひとも挑戦してみてほしい。

そうそう、移植度もかなりイイ感じなので、アーケードで好きだった人や、やりこんだ人も満足できるハズ。ロード時間もほとんど気にならないでプレイできるしね。この分だと6月下旬に発売予定の『ナイトストライカーS』も期待できそうだぞ。（チャッキー）



ステージ開始直後には、その面のBGMの曲名がでます。



移植度もグー。その独特の世界も再現されています。



文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分

本科[全日制] 現場直結主義でクリエイターを養成

■ゲームクリエイター科(2年制)
■ゲームクリエイター研究科(3年制)
●ゲームデザイナー●ゲームプログラマー●ゲームシナリオ●ゲームプランナー

新設 ■企画シナリオライター科(2年制)
●ゲーム企画●ゲームシナリオ

■マルチメディアクリエイター科(2年制)
●CD-ROMソフト制作●パソコン通信/インターネット●デジタルサウンド●映像処理●マルチメディア検定対策

■CGアニメクリエイター科(2年制)
●CGアニメ●CGデザイン●CGアート●CG検定対策●3Dアニメ●ゲームグラフィックス●CGキャラクターデザイン

新設 ■アニメーター科(2年制)
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督

■声優タレント科(2年制)
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●DJ●CMナレーター

■コミック科(2年制)
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●コミック編集者

新設 ■ノベルス・ライター科(2年制)
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●音楽ライター●シナリオライター●ゲームライター

実践夜間専科 10月生募集中。 19:00から学べるプロへの近道

授業時間(19:00~21:30)

■ゲームクリエイター専科

ゲームクリエイター基礎コース(週1回/6ヶ月)
●ゲームクリエイター(プロ)への入口

ゲームプログラムコース(週2回/1年制)
●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー

ゲームCGアニメコース(週2回/1年制)
●CGアニメ●3D-CG●CGデザイン●ゲームグラフィックス●CG検定対策

■マルチメディアクリエイター専科(週1回/6ヶ月)
●CD-ROMソフト制作●通信ネットワーク/インターネット●デジタルサウンド●映像処理●マルチメディア検定対策

■声優専科(週1回/1年制)
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●DJ●CMナレーター

新設 ■アニメーター専科(週1回/1年制)
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督

■コミック専科(週1回/1年制)
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●青年マンガ家

■ノベルス専科(週1回/1年制)
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●ジュニアノベルス●シナリオライター●ゲームライター

入学案内書無料進呈

【申込方法】 官製ハガキまたはFAXにて、1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記あて先までお申し込みください。〒150 東京都渋谷区東2-29-8
TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト ⑤係

さわやか過ぎて目が眩まぁ!
ドキドキセーラー服特集
今回はみんな待ってたセーラー服特集だ。もちろん10周年特集の一環ですよ。ええ。

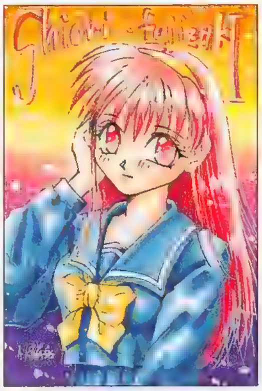
カラーアイランド しとしとぴっしゃん号

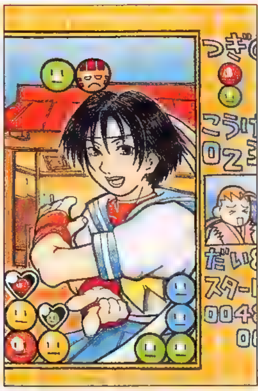
最近のゲームミュージックは、音源向上やCDロムの採用なんかで、『音』が格段に向上しちゃって、あとは『作曲センス勝負』的な、一般音楽のノリに近くなってますよね。

でもアーケード以外で実はヒソカに今一番熱い音源がスーファミの音源だったりする。限られたスペックの中で限界に挑戦しておる感がヒシヒシと伝わる最近のスーファミの音は、いかにもゲームミュージックしていていいのよコレが。コナミの音のよさはもはや伝統だが、ウィンキーソフトなんかも気合入ってて凄い(特に魔装機神は腰が抜ける出来だ)。

…何か長い上にアイランドに関係ないぞ。


▲(長野県　一条トキオさん)
☆アテナの白ソックスは校則規制品なのか?


▲(神奈川県　香彩あられさん)
☆このポーズ、黄金のお約束でしよ❤


▲(東京都　今宵君)
☆違和感なかったり。



▶(石川県　中村紅太郎さん)
☆セーラー+白衣ってのも不敵でヨイな。


▶(新潟県　海永愛里さん)
☆超~元気を呼ぶ、ユニフォームなんだ。

特別ゴージャス付録如月さんブロマイド



✂キリトリ
▲(埼玉県　瀬鈴菜さん)

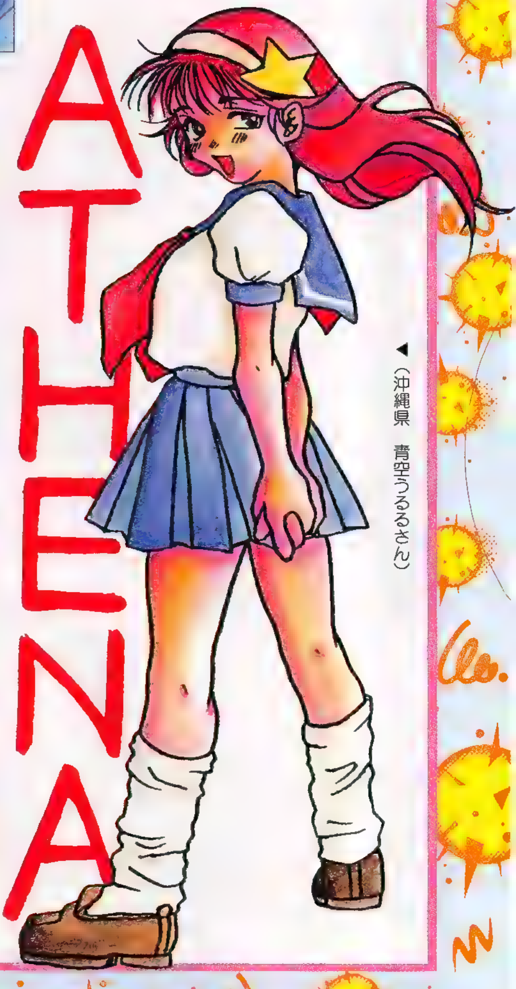
切り取って定期入に入れよう❤



▲(千葉県　N寿文美さん)
☆ほんわか感出てて古式さんちっく。



▶(東京都　J・カワハラさん)
☆まさに世界大制服ってか。



◀(沖縄県　青空うるるさん)



10周年記念グッズが

これがウワサの10周年記念グッズだ!!

500限定

こいつがウワサのアツイやつ、ゲーメスト10周年記念グッズ、10thメルティバインダー！贅沢にも10th記念ロゴに金色をあしらって品位すら漂わせております。それに10thロゴの後ろから顔をのぞかせてるメルティがなんとも可愛らしいじゃありませんか。これはぜひとも購入して中にゲーメストを納めてやっておくんなまし。ちゃんと保管しておくといいことがあるかもよ！（なんでもゲーメストの創刊号はプレミアがついているとか）最後に注意してほしいのが「限定生産」の四字熟語。今回の記念グッズは500限定なので気をつけて。



NEW

10th記念メルティバインダー
価格1200円　送料：F
通販番号：B-4



メルティバインダーNo.3
価格1200円　送料：F
通販番号：B-3

メルティキーホルダー
価格350円　送料：B
通販番号：G-19

メルティプレスタオル
価格450円　送料：C
通販番号：G-20

メルティマグカップ
価格800円　送料：G
通販番号：G-22

メルティテレカケース
価格1000円　送料：B
通販番号：G-24

メルティテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：G-23

6.15 In Store

NEW



ストリートファイターZERO2ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-25

NEW



※実際の商品とは多少異なります

ZERO2豪鬼Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：C-120

ZERO2絶好調

おまたせしました豪鬼「滅」Tシャツ。おまたせした代わりというわけではないんですが、出ます、6／15に。みんなが待ってたZERO２のビデオが！「滅」TシャツもZERO２ビデオもかなり売れそうな予感がヒシヒシとするので早く手に入れたいという人はお申し込みはオ早メニ。

5月25日発売予定

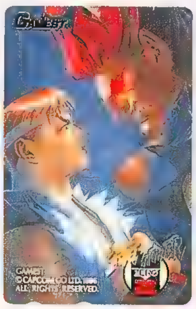
NEW

早くも神凰拳のテレカ化決定！その速さはまさに神風の如し。この号が出る頃には発売されているハズ。あとプレスタオルも出るけどこちらは次号で。

※実際の商品とは多少異なります



神凰拳



ZERO2 ADテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-118



さくらテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-119

GAMEST通信販売読者サービス部

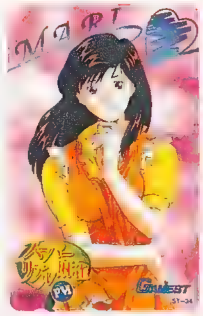


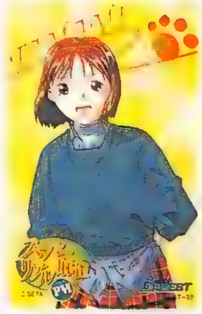
その名も「クリス」 —PⅥ—



ぶはぁーっ、やっとお天とう様の下で堂々とこの名が言える。そう…PⅥの隠しキャラ、その名もクリスティーヌぅぅぅ!!（愛称クリス、本当か!?）隠しキャラという身分ゆえ5月1日まで公開できなかったおかげで前号は「謎テレカ」という妖しいったらありゃしない名前だったんで注文先行入力の人はいろんな意味でドキドキしていたことでしょう。でもこれで健全な読サビ読者も安心して買えるネ！（けど実はそのハラ²ドキ²が快感だった!?）

クリステレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：ST-35





真理テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：ST-34

ゆかりテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：ST-33

タマミテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：ST-32

TELEPHONE CARDS

豪華ナコルル リムルル 2枚1組テレカ



みなさんナコリムテレカはもう買いましたか？ゴージャスな台紙のテレカケースに、その中から見え隠れしているナコルルとリムルルちゃん。2枚あわせてみるとピッタシ！うーん仲のよろしい姉妹ですな。もう買った人はきっと幸せになっていることでしょう。というわけでテレカケース付き、七瀬 葵描き下ろしナコリム2枚1セットテレカ、2300円ナリ。

ナコ&リム テレカ
価格2300円　送料：A
通販番号：SS-152

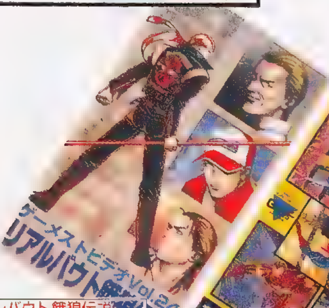
出たッ!!

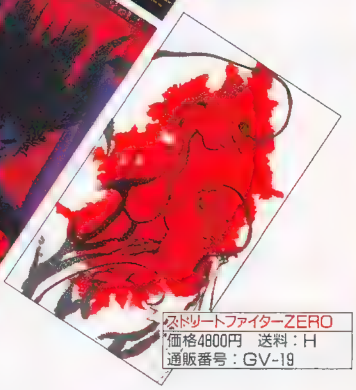


戦国ブレードテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：PK-03

GAMEST VIDEO

ゲーメストの数あるビデオライブラリよりカプコン、ナムコ、SNKの最近の対戦格闘系をセレクションしてみました。いかが？

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-20

リアルバウト餓狼伝説
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-24

マーヴルスーパーヒーローズ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-23

鉄拳2
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-22

ストリートファイターZERO
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-19

今月のむーちゃん&ゲー太郎

いやっはー！セガのカラオケマスィーン、プロローグのおまけ機能、無料採点とボイスチェンジャーがおもしろ〜い！みなもいっちょ試してみるとよい。



☆（兵庫県　凪仁くん）たぶん、ガッツのあとに文字が入っていたと思うのだが…。この手のコラージュ系作品は、糊付けきちんとして封書で投稿してね。



☆（東京都　ウラン235さん）まっ真冬の…って、アンケート類に混ざって発掘されたのが半年後という悲惨なハガキ。ごめん。



☆（静岡県　覆面太郎さん）このコーナー初のセル画だ。うまく色が印刷されるといいのだが。

さてさてこのコーナーでは随時お葉書を募集中です。10周年企画からは忘れ去られてしまっている彼女たちに、みなさんの愛を分け与えてやってくださいね。

NEON GENESIS EVANGELION

EVA-参号機上陸
(13th Angel)

読サビにアスカと参号機が初登場。アスカの出来はミサトやレイを見てもらえば分かる通りグッドな出来。そして参号機はなんと十三使徒にもなるという お得なキットで、しかもフル可動！



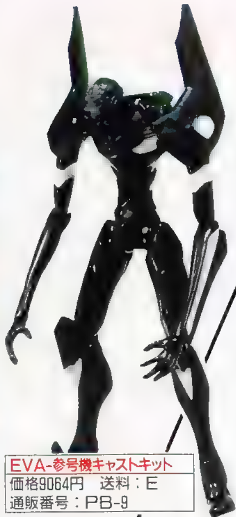
EVA-弐号機キャストキット
価格9064円　送料：E
通販番号：PB-7



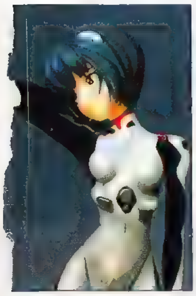
EVA-零号機キャストキット
価格9064円　送料：E
通販番号：PB-6



EVA-初号機キャストキット
価格9064円　送料：E
通販番号：PB-5



EVA-参号機キャストキット
価格9064円　送料：E
通販番号：PB-9



綾波レイキャストキット
価格7004円　送料：E
通販番号：PB-3



葛城ミサトキャストキット
価格8034円　送料：E
通販番号：PB-4

アスカ、来日



惣流・アスカ・ラングレーキャストキット
価格7004円　送料：E
通販番号：PB-8

気が早すぎるっス
もうすぐ夏ですね^^;



頑駄無丸Tシャツ　黒地フリ
価格1800円　送料：E
通販番号：W-14



真侍魂Tシャツ（M）
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-105M

真侍魂Tシャツ（L）
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-105L





雑君対戦Tシャツ（M）
価格1800円　送料：E
通販番号：W-13M

雑君対戦Tシャツ（L）
価格1800円　送料：E
通販番号：W-13L

速攻Tシャツ（M）
価格1800円　送料：E
通販番号：W-12M

速攻Tシャツ（L）
価格1800円　送料：E
通販番号：W-12L



ウインビーBigタオル
価格3980円　送料：E
通販番号：K-24

モデル
沢口　はるか





フェリシアBigタオル
価格3980円　送料：E
通販番号：C-100

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている「郵便払込通知票」か、郵便局に備え付けの「郵便払込通知票」でお申し込みください。

送料				
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円	
B	2個まで……100円	D	4個以上……400円	
B	3個以上……200円	E	何個でも……500円	
C	1個なら……200円	F	何個でも……800円	
C	2個以上……400円	G	単品発送品……800円	
		H	何個でも……無料（サービス）	

◆複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を送ってください。(単品発送品は個別に加算してください)
送料例：メルティテレカ 枚……100円(A)
MTGキノトボックス1箱……500円(E)
MTGクロニクル4パック……500円(E)
斬紅郎無双剣ビデオ1本……無料(H)
以上の商品を一括注文された場合の送料はEの500円＝500円。
お申し込みに必要な合計の料金は、商品の全額10 520円＋送料500円＝11 020円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢、電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



①コインホルダー：10点



②ゲレンジャーテレカ：20点



③メルティVSダークメルティテレカ：20点



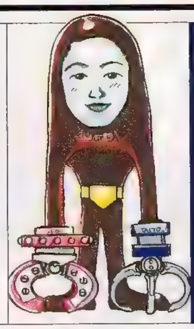
④システム手帳：30点



⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

毒錆戦闘員の叫び

（毒錆工作員キャッチャラーながグレートタイへ旅立ち失踪中。捜さないでください）



いやっほぅ！今回は色々と話題がドンタコス。ZERO2の減T、ビデオ。PⅥのクリス、神風拳のテレカetc、etc…。もうどれを買っていいの?ってな感じで、まいっちんぐマイハニー。

郵便振替口座番号:00150-4-98420　株式会社　新声社お問い合わせ先:株式会社　新声社　読者サービス部〒101-00　東京都千代田区内神田1-11-4
お問い合わせ番号:03-3293-9326受付時間:月～金曜日　AM11:00～PM5:00

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

02 東京

払込取扱票

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 − 4 − 9 8 4 2 0

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名 株式会社 新声社 EXPO

料金　特殊取扱

※ 商品名　数

通信欄

GAMEST EXPO
専用チケット

枚

払込人住所氏名（郵便番号　　）住所・氏名はフリガナをふってください ※

（電話番号　　−　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読み下さい。（郵政省）（私製承認東第1337号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 − 4　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

9 8 4 2 0

加入者名 株式会社 新声社 EXPO

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

GAMEST EXPO
7/27・28 チケット引換券

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

---

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 − 4 − 9 8 4 2 0

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名 株式会社　新声社 DSB 30

料金　特殊取扱

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
				送料	円

払込人住所氏名（郵便番号　　）住所・氏名はフリガナをふってください ※

（電話番号　　−　　−　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 − 4　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

9 8 4 2 0

加入者名 株式会社新声社 DSB 30

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

ゲ屋瓦板

1996. 6. 30
瓦板第83号

来たぞ!!ときメモポスター入荷
6月もときメモ目白押し！ ガレキにピンズ…すべてGETだ！

いよっ！メルティでーす。6月にもなると湿気が多くてイヤねー。やっぱりこんな日は除湿機を効かせた部屋でゲーム…じゃなくて素敵な人の帰りを待つ、みたいな、そんな感じよねー(笑)。てなところでインフォメGO。

メモラー！注目！6月のときメモはこれだ!!

●景品用ときメモポスター
ポスタードリームで登場。

全9＋1種類。5月下旬入荷予定！今スグ走れ！

●ガレージキット第2シリーズ　藤崎詩織パーティドレス
大人気シリーズが新しく登場！第一弾は詩織。初回特製ピンズ付き！（発売中）　4800円　海洋堂

●ときメモピンズコレクション
メモラーが一度は夢見たアイテムが遂に実現！あのマスコットスタイルの12人がピンバッジになったぞ！2キャラずつの6セットと12キャラ＋1の全員セットといたれりつくせり！結構レアだよ！

A	SET	藤崎&美樹原	
B	SET	虹野&鏡	
C	SET	片桐&如月	
D	SET	紐緒&古式	
E	SET	清川&朝比奈	
F	SET	館林&早乙女	各1280円
全員	SET	12人＋1	7680円

（発売中　海洋堂）

また、ときめきの同人誌も新刊がどんどん入荷中！興味のある人はぜひ見に来てよね待ってまーす。

6月上半期のイベントスケジュール

月間イベント	各店おたのしみ！	問い合わせてね
1日(土)	東　京	ニンジャマスターズ大会（予定）
	大　阪	マジカルドロップ2大会
	名古屋	ときメモぱずるだま大会
2日(日)	東　京	ファイティングバイパーズ大会
	大　阪	ときメモぱずるだま大会
	名古屋	スパⅡX大会
8日(土)	全　店	ストZERO2全国大会前夜祭　といっても、単なるトーナメントです（笑）
9日(日)	東　京	サイキックフォース大会
	大　阪	闘姫伝承大会（予定）
	名古屋	ヴァンパイアハンター大会
15日(土)	東　京	マジカルドロップ2大会
	大　阪	サイキックフォース大会
	名古屋	リアルバウト餓狼伝説大会
16日(日)	東　京	リアルバウト餓狼伝説大会
	大　阪	ストⅡX大会
	名古屋	マーヴルスーパーヒーローズ大会



■1996.4/30東京店ではゲーメスト10周年にあやかり、温故知新オールドゲーム大会が行われた。有名ライターM・立衆多の激烈な意向によりメトロクロスを開催。自ら攻略を語るなど大活躍でした。

＊全店イベントは2時開始予定となっております。なお、イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

新商品ラインナップ
（6/1～6/15　価格はすべて税込み）

CD

6月1日　誕生ーDebutー(SS版)
▶NECアベニュー　¥2800

6月5日　進め!対戦ぱずるだま
▶キング　¥2200

6月21日　ストリートファイターZERO2
(CD+CD-ROM　2枚組)
▶ビクター　¥3200　★★★★

6月21日　わくわく7［5/17→6/21］
▶ポニー　¥1500　★★★

ビデオ・LD

6月5日　龍虎の拳外伝
▶ポニー　¥4800Ⓥ🄻　★

新世紀エヴァンゲリオン⑤
▶キング　¥5300　Ⓥ　★★★
¥5800　🄻　★★

6月9日　ストリートファイターZERO2
▶新声社　¥4800　★★★★★

コミック・文庫

6月19日　小説　ストリートファイターⅡ
ウルティメットタワーズ下巻

6月25日　ギースハワード外伝
▶新声社　¥850［4末→6/25］

ムック

6月17日　スーパーリアル麻雀PVI
▶新声社　未定　★★★★

コンシューマソフト

6月14日　龍虎の拳外伝
▶ネオジオCD　特価

卒業～クロスワールド
▶プレイステーション　特価

6月7日　ダライアスⅡ
▶セガサターン　特価

6月予定　同級生～if～(仮)
▶セガサターン　特価

疾風魔法大作戦
▶セガサターン　特価

ゲ屋推薦　CDコレクション⑭



■ストリートファイターZERO
SRCLー3297　¥2000（込）

前に瓦板の号外でも書いたがZEROの音楽はよい。何がよいって豪鬼ステージの曲が最高によい。基本的には前作までの旋律を壊さずにアレンジしており、一種のイメージアルバムとして聴いてもらっても結構だ。なお6月21日にはZERO2のサントラ発売も決定（なんとCD−ROM付きの2枚組！）。さくらステージの曲はないけど、とりあえずこっちのアルバムもいいぞ（安いしね…）。

MTG最新情報

日本語版はもうプレイしてくれたかな？ゲ屋では確実にジャンキーが増えているぞ！

さて、MTGに新しいエキスパンションが発売されるのでお知らせしよう！その名も『アライアンス』！　スタイルは先立って発売されたアイスエイジ用の拡張カードとなるんだ。実際、アイスエイジが生産終了となった今、その価値はきわめて微妙だ。初回はやはり黒枠。英語版のみの発売だけど興味のある人はプレミア狙いもOKだぞ！　ゲ屋価格　360円　ゲ屋価格　1600円(予定)以上。日本語版の次なるエキスパンションは『クロニクル』に決定。発売は夏ごろ。期待してねー。

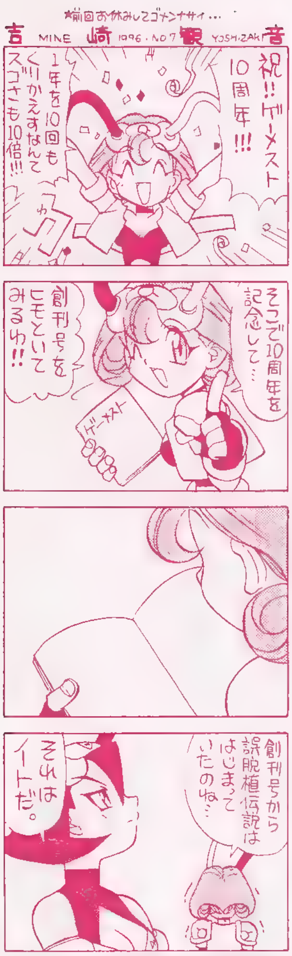
特報！

ゲ屋札幌店がついに6月22日(土)にオープンいたします。オープニングイベントやセールなど、たくさん用意して皆さまをお待ちしております。詳しくは次号の瓦板で！

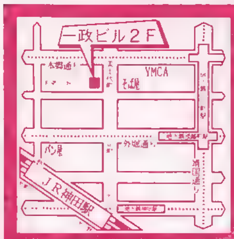
ゲ屋からのお知らせ

皆様いつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、左のような優先券を用意しました。切り取ってお持ち下さい。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店に問い合わせ下さい。

6/30号　ゲームイベント　優先券

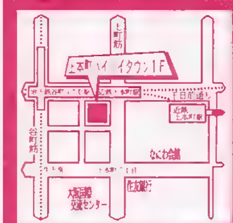


●東京店・6月の定休日10日



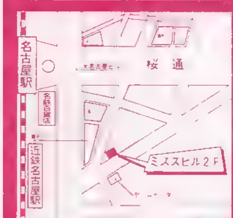
〒101　東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F
TEL [illegible]
営業時間 [illegible]

●大阪店・6月の定休日10日



〒543　大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン
TEL [illegible]
営業時間 [illegible]

●名古屋店・6月の定休日10日



〒450　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミススビル2F
TEL [illegible]
営業時間　11：00～19：00

はみ出し情報　ゲ屋大阪店でアルバイトを緊急募集中！詳しくは大阪店まで

対戦ゲームをこよなく愛する人から対戦ゲームをこれから始める人まで…

対戦アイランド（仮）

なんだか唐突にスタートすることとなったこのコーナーですが、
やっていく内容としては「対戦（格闘）ゲームのことに関する情報交換の場」
って感じでいきたいと思ってます。
ともあれ、よろしく。

このコーナーは…

対戦…。とくに対戦格闘と呼ばれるものは、今非常にいろんなメーカーから様々なタイトルのものが出ている。カプコンの「ストII」大ヒット以来、これはずっと続いている。家庭用ゲームも、アーケードの移植物に限らず、オリジナルでも対戦物は多い。

これによって、業界は盛り上がっているのか盛り下がってしまったのかはともかく、今ゲーセンで主流なのは、間違いなく対戦ゲームだ。

さて。

対戦ゲームは、コミュニケーション手段のひとつであるのは、みんなも十分理解しているだろう。そこで、対戦ゲームを通してのコミュニケーションを、もっといろんな形で深めていこうよ！というのが、このコーナーの目的だ。

交流方法はいろいろあるだろう。例えば、「近所のゲーセンでは、今でもヴァンパイアハンターが異常に盛り上がってます。一緒に対戦してくれる人、いませんか？」と対戦仲間を募集するもよし、「今でもガロスペで盛り上がっているゲーセンを知りませんか？」とやりたいゲームを探すもよし。そういった、読者同士の交流を深めさせていきたいと思っているのだ。

それから、ゲーメストに書いてある記事を読んだところで「どうせうまい人しかできないんでしょ、この記事読んでもさ」なーんて感じている人もいるだろう。また、逆に「こんなヌルい記事書きやがって。オレならもっといい方法知っているのに」という人もいるに違いない。

そりゃ、万人向けとするのは中々難しいのだが、いつの時代も「初心者」は必ずいるわけだし、超上級な方もいる。こういった両者の間を少しでも埋めていきたい…というのを目的とした、「Q&A」コーナーも常設していきたいと思っている。

募集するぞ！

まあ、能書きはこのへんにしておいて、具体的な募集内容を挙げていこう。

●おたより&イラスト

対戦ゲームに関することなら、どんなことでもOK。キミが普段から思っていること、あんなことがあったなどなど、なんでもいい。もちろん、イラストも受け付ける。

●レッツ　ゲーセン！

ダサいネーミングでスマン。いい名前があったら、そっちに変えてもいい。

まあ、とにかく「一緒にゲーセン行こう」とか「あそこでは　が未だに超盛り上がりです」とか「××が置いてあるところ知りませんか？」とか、そういった情報を待っている。

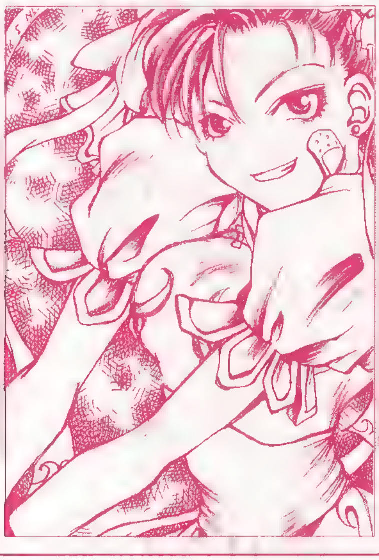
もちろん、ゲーセンからの情報もバンバンほしい。「×月　日に△△のゲーム大会を行いますので、みなさん来てください」とか「うちのゲーセンでは、○○の対戦が熱いです。店員も相手しますので、来てください」とか、対戦ゲームに関するゲーセンからのお知らせなども掲載していきたいと思っている次第。

ゲーセンの方、よろしくお願いします。

●みんなで悩もう&答えましょう

いわゆる質問コーナー。一応、編集部としても答えるが、回答は読者であるみんなから送ってきてほしい。どういう質問でも構わないが、最初のうちは「初心者向け」なものを多く採用していきたいと思っているので、日頃疑問に感じていること、何でもいいから送ってきてほしい。

では、そんなわけで、早速いってみましょうか。



（滋賀県　PN NONさん）

対戦アイランド宛のおたよりは…

〒101 東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル　株式会社新声社
ゲーメスト編集部
「対戦アイランド」係まで

ゲーセン！

とりあえず、おたよりを紹介しよう。

ゲーメストのライターさんがよく行くゲーセンを教えてください。

（埼玉県　メン吉君）

よく聞く質問。これは、はっきり言ってライター連中はそれぞれ「家の近所」っていうケースが多いので、何とも回答しにくいんですけどね。

編集部の近所であれば、神田駅前（正確に言うと神田駅の下）にある「J&B」と、同じく駅前「タイトーステーション」。秋葉原の「ハイテクセガ秋葉原店」も買い物ついでによく立ち寄るライターがいるみたい。



みんなで悩もう！答えましょう！

ストZERO2をやっているんですが、リュウの昇龍拳とザンギエフのスクリューパイルドライバーを出すことができません。どうすればいいのでしょうか？

（東京都　きゅーちゃん君）

このコーナー担当者も、実はわりと最近まで昇龍もスクリューもうまく出せなかった。できるようになったのは、ゲーメスト編集部で働くようになってからかな。

ちょうどスーパーストIIエックスが超盛り上がりな時代。このころ、やっと昇龍拳が出せるようになった。

それまでは、タメコマンドキャラしか使えず、しかも↓ため↑系コマンドが使えなかったので、ストIIではもっぱらブランカ。ターボから使えるようになったバーチカルはあまり使えなかった。

では、どうやって昇龍拳コマンドを習得したかというと、編集部でこっそり練習したから。2P側を乱入させて木偶の坊にし、ひたすら打ち込み練習。

最初のうちはまるで感覚がつかめず、ちっとも出なかったのだが、さわたり編集係長（当時）の一言で、いきなり出る確率がアップした。その一言とは、

「歩きながら波動拳出す感覚でやってみな」

である。これは初代ストIIにも書かれていたことなのだが、レバーを→に入れてノコノコと歩き、おもむろに↓↘→と波動拳を出す感覚でPボタンを押してみた。

すると、たまに波動拳が出てしまうものの、かなりの確率で昇龍拳が出るようになったのだ。それ以降、リュウやケン、サガットなどもプレイできるようになり、自分の場合、ストZERO2ではダンを使っている。

さて、もうひとつのスクリューコマンド、いわゆるレバー1回転系だ。

これは、最初、どうやって出したらいいのかまるでわからなかった。何せ、レバー1回転だ。「ジャンプしちゃうじゃん」なのである。出せない人からすれば、いったいどうしたらいいの？だ。

とりあえずはストZERO2のザンギエフを使って、いろいろ試してみた。

まずは、相手キャラを右に置き、ジャンプ中にレバーを→↘↓↙←↖↑↗→と1回転させ、着地と同時に「フンー」と相手を捕まえて投げるスクリューを試してみる。

いろんなタイミングでやってみたのだが、自分としては、着地寸前にレバーを思いっきり高速でグルッと回し、すかさずパンチボタン…で何度か成功した。慣れないうちは、相手の目の前で垂直ジャンプしながらやると、うまくいくことが多かった。

これがうまくできるようになったら、今度は跳び込むときに大パンチやレバー下中キック（ジャンプヒザ蹴り）などで跳び込み攻撃をし、その後着地したときにスクリューで投げる…というのを練習してみた。これができると、なんとなくザンギっぽくなるような気がする。

しかし…、できない。理由は自分でもわかっている。最初に大パンチをやってしまうと、どうもうまくレバーを回せなくなってしまうのだ。



とりあえず、イメージトレーニングをしてみた。電車の中でも実際にレバーを握っているような手つきで「パン、クルッパン」とやってみる。また、レバーの回転方向を時計回りから逆時計回りにしてみたり、回転しはじめるスタート位置も下、上、右など、いろいろと変えてみた。

とりあえず、編集部のザンギエフ担当ライター、REDに聞いてみることに。

「そりゃもう、ただただ練習しかないでしょ。体が勝手に動くまで、もうひたすら特訓。それこそ千本ノックの世界」

ふむ。なるほど。とりあえず、もっと練習して、立ちスクリュー（ジャンプしないで、普通に地上にいる状態からスクリューする）とかもできるように練習してみるか。

さて、みんなはどのように練習しただろうか？昇龍拳、スクリューともに「ボクはこうやって習得した」なんてのがあったら教えてほしい。



●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル（株）新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係）に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

選評：APAPA

バーチャの薫りは今も感じられるものの、94&95旋風は勢いを減じ、侍の魂は失われ、ストリートファイトは街角から姿を消しつつある。
強い収束点を持たぬまま、各方面へと散りつつあるベクトルの総和は、はたして膨らんだ自身を支えられるだけの力を持っているのだろうか。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、7月15日発売号締め切りは6月5日、7月30日発売号締め切りは6月20日必着です。
☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備なものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販の値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「9月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。
☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

TEKKENファンタジア



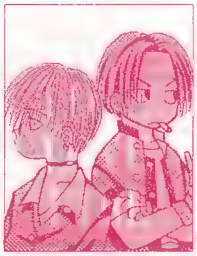
バードスクランブル発行、B5判オフ36頁×2冊。代金は870円を郵便振替で『00160-3-149321 彦坂みどり』に振り込み。
「準が主人公の鉄拳オリジナル長編ストーリー2巻セット。続編も地道に執筆中」
ポール×準になる予定(笑)らしい、鉄拳アクションストーリー。渋めの展開で、長編の発端部分ではあるが、ここだけでも読者を引き込めるだけの出来だ。同人界では禁断の続き物だが、続刊に関しては信用できる感触がある。
（〒229 神奈川県相模原市田名3310-8 彦坂みどり）

HONEY FLASH



雷雷軒発行、A5判オフ28頁表紙カラー。300円の無記名小為替+190円切手で。
「ラクセルとハニーちゃんの好きな方は見てやって下さい♡ただしカップリング本ではなくドタバタギャグ本です」
少頁なので読みでに欠けるが、表紙が好みなら持っておいて吉な楽しい本。コスプレ実録マンガも楽しげでヨイ。
（〒353 埼玉県志木市幸町3-19-18 溜池美樹子）

LOVE LOVE FIRE



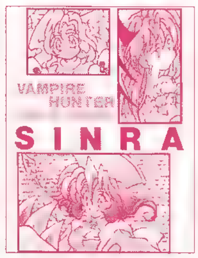
UNION JACK発行、B5判オフ28頁表紙2色。400円の無記名小為替+270円切手で。
「一応京×庵のつもりのギャグ本です」
京、庵、アテナによる人格交代ネタのギャグマンガがメイン。独特のノリもあり、絵柄も丁寧。男性読者でもOK。
（〒710-01 岡山県倉敷市福江779-1 平井奈緒美）

K.O.F. ROUND2



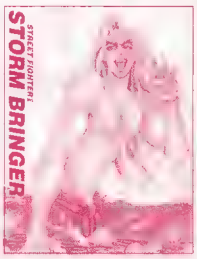
Promosed Land発行、B5判オフ80頁表紙カラー。800円の無記名小為替+270円切手にて。
「カッコ良くて、カワイクて、笑える本。を目指しました」
京、紅、庵の出番の多い、KOFギャグ本。リョウ&ロバ、東&テリーなどもあり。
（〒343 埼玉県越谷市大房937-8 橋本方PL係）

SINRA



イノンノーイタク発行、A5判オフ36頁表紙3色。400円の無記名小為替+190円切手にて、6月末まで受付。
「ヴァンパイアハンターの女の子を愛してやまない方へ」
VHの3人娘を中心にしたショートギャグメイン個人誌。オチがやや弱めだが、過程でのキャラのかわいさ等々を見せるタイプなのでアリだろう。
（〒500 岐阜中央郵便局留 葛谷智子）

Storm Bringer'



Black Sheep発行、A5判オフ80頁表紙カラー。700円の無記名小為替+270円切手にて。
「少年リュウ、ケンのシリアスストーリー本。豪鬼のルックスと技がウソボンでも許せる方のみ読んでください」
剛拳、豪鬼の対決に立ち合う、修行時代のリュウ、ケン。絵柄は好みが分かれそうだが、話はきちんと最後まで読める。
（〒252 神奈川県藤沢市長後2435-1 大野方「B・S」）

ないしょ♡



そうるまぢっく発行、B5判オフ52頁表紙カラー。700円の無記名小為替+270円切手にて。
「オールキャラ出演のときメモギャグONLY本ですので、どの娘のファンも安心♡」
詩織、片桐、紐緒、美樹原が多めの学園ギャグメイン。実は詩織×美樹原らしい。
（〒179 東京都練馬区錦1-7-21 吉川由紀）

POWER 2



つぶつぶいちご発行、A5判オフ44頁表紙カラー。400円の無記名小為替+190円切手にて。
「サタン×アルル目指したアルルばっかりな本です」
アルル中心ギャグ&シリアス。絵柄、構成ともに、ややごちゃごちゃ気味なところが弱点。かわいさで買おう。
（〒503 岐阜県大垣市長松町400-3 藤原浩美）

鬼哭



小倉庵発行、B5判オフ36頁。400円の無記名小為替+270円切手にて。
「ただただ閑丸がかわいそうなだけの本。牙×閑です」
見た目通りの、両刀攻牙神×美少年受閑丸で、話もストレート。牙神の絵柄の魅力が、閑丸に対して負けているのを克服すべし。18禁指定。
（〒869-42 熊本県八代郡鏡町宝出89-4 村田奈実子）

はちみつぴっきー



TIMES SQUARE発行、B5判オフ24頁表紙2色。500円の無記名小為替+40円切手にて。
「表紙をみてのとーりのハニーとピッキーの本です。ファンの方よろしくね♡」
積極的なハニーお姉さんに手込めにされるピッキーくんである。18歳未満は購入禁止。
（〒916 福井県鯖江市住吉2-12-10 森田砂織）

伝言板

●ハガキ掲載希望の人は右頁の投稿規定を熟読してください。ビデオ・カセットテープ・フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合があります。また、ハガキの郵便番号欄に…（判読困難）…小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1ヵ月以上も返事がない場合、郵便事故なども考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。

びんせん
Ⓐ 怒チーム
35 8枚入 ¥200
Ⓑ BAHN＋HONEY
35 8枚入 ¥100
送料 1-¥190 5- ¥270
①代金分無記名小為替 ② 送料分切手 ③宛名シール ④連絡用80円切手 ⑤ 注文品を記した紙 ごまた
〒116 東京都荒川区西尾久 4 27-6 長谷川方 双六堂内 「ⒶCW通販G」係 まで♥
※ふうとう 注文書にはアナタの住所を♡



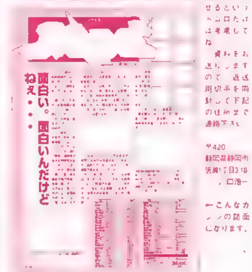
ゲームcmいCMペーパー作ります。

〒732
広島市東区戸坂中町 6－16
広島戸坂中町郵便局留
金子 広島

K·O·F'95ビンセン作りました。
京・庵・リョウ・テリー・ケンスウ・ラルフの6人のイラストです。B5・単色両面・1種10枚。100YENです。送料は、1SET 190円～4SET 270円です。（カワセで）
〒94002
新潟県栃尾市大野町3-2-16
小林美由紀まで。



ライター及びイラストレーター募集



執筆者大募集!
ファイティングバイパーズ本を作るにあたって、執筆者を大募集しております！『うしゃ、描いちゃる』と少しでも思って下さった心やさしい方はイラストカット（コピー可）・80円切手かるい自己紹介PRも同封して下記までお願いします。切実に募集していますので！お気軽にどうぞ！
〒351 埼玉県朝霞市根岸台 6-5-6 305
亀田 まで



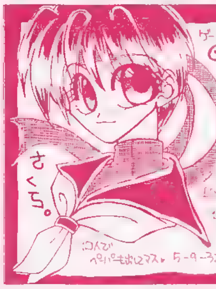
会員様大募集！
格闘ゲーム アニメ マンガ 映画 中心のサークルです 活動内容は2ヵ月に1度会誌（コピー F10?）発行 年に1度の宿泊会合、又 最近ではオリジナルギャグ映画制作（格闘 銃アクション）などもしています 興味ある方は 80円切手＋あて名シール同封の上お手紙下さい。案内書すぐに送ります。
PS 15歳以上の方におすすめします
〒310 茨城県水戸市見川 2-85-2 A-203
影山方
会員募集係 まで



ZEROWAVE
～KOF・格ゲー中心会員制ゲームサークル～
2ヶ月に一度会報発行、年に一度会誌発行をする他、色々企画かあります。興味を持たれた方は90円切手を同封の上、お問い合わせ下さい。折り返し、準備号を送らせて頂きます。
〒110 東京都台東区三ノ輪1 19 8



ゲーム中心サークル（新設版SGC）
GAMERS PARADISE

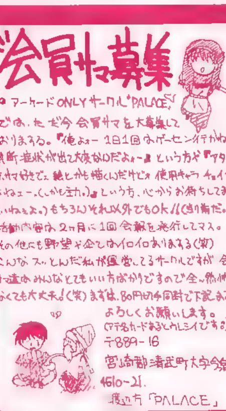


5-9-32-206 大岡方「ゲーパラ」係

会員様大募集！
ゲームサークル『G－みゃあ』では、会員様を常時募集中です。現在会員50名で活動中で老若男女問いませんので、興味を持たれた方は、80円切手＋アテナカード同封の上 下記まで。案内書をお送りします。
〒569
大阪府高槻市南大樋町 1-1-410
津秋 沙織



会員サマ募集
◎アーケードONLYサークル『PALACE』では、ただ今会員サマを大募集しておりまする。『俺よォー 1日1回はゲーセン行かねぇと禁断症状が出て大変なのだよォー』という方や『アタシィ、京サマ好きでェ 絵とかも描くんだけどォ 使用キャラ チョイなのよねェー。（しかも主力。）』という方、心からお待ちしてます。（いねぇよ。）もちろんそれ以外でもOK!!（当り前だ。）活動内容は2ヵ月に1回会報を発行してマス。その他にも野望や企てはイロイロありまする（笑）こんなスットんだ私が運営してるサークルですが 会員サマ達はみんなとてもいい方ばかりですので全～然怖がらなくても大丈夫!（笑）まずは、80円切手同封で下記まで!!
よろしくお願いします。
（アテ名カードあるとウレシイです。）
〒889-16
宮崎郡清武町大字今泉甲4610-21.
渡辺方「PALACE」



「NUMBERS PAINT」パズル

出題：APAPA

NUMBERS PAINT

2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
4	7	5	2	3	2	4	4	2	4	2	4	4	2	2
3	4	2	2	4	2	3	3	2	6	2	3	3	2	3
3	5	2	1	2	2	4	4	2	4	2	4	4	2	2
1	2	0	0	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
1	2	1	1	1	2	4	4	4	2	3	4	5	3	1
0	2	1	3	2	1	3	2	3	1	3	2	3	2	2
0	3	3	5	2	2	4	4	6	3	4	4	7	5	2
0	3	3	5	3	2	3	3	3	1	3	3	5	3	3
0	3	3	5	2	2	4	4	6	3	4	3	6	3	3
0	2	1	3	2	1	3	2	3	1	3	1	3	2	1
0	1	1	1	1	1	2	2	3	2	2	1	1	1	1
0	0	0	1	2	3	3	3	3	3	3	2	1	0	0
0	0	1	3	3	4	4	5	5	5	5	4	3	1	0
0	1	3	4	5	6	5	5	5	5	5	5	4	3	1
0	2	3	5	5	3	3	4	4	4	4	5	5	3	2
0	3	4	7	4	3	1	2	1	2	2	2	6	3	3
0	3	3	6	4	4	1	2	1	3	3	2	5	2	3
1	4	3	6	4	4	4	4	4	5	4	5	6	3	3
1	4	2	4	4	4	5	5	4	4	4	5	6	4	3
3	6	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	6	4	2
2	3	3	4	4	5	5	6	5	4	4	5	4	3	1
2	3	3	4	4	4	3	2	2	3	3	3	2	1	0
0	0	0	2	5	6	7	5	5	6	6	6	3	1	0
0	0	0	1	2	3	3	1	2	2	3	3	1	1	0

ドットプレイスとは違ったタイプの、絵の出るパズルなのだ。

3マス×3マスの穴を開けた紙を用意すると、解くのに助けになること請け合いだぞ。

解き方

マスに書かれた数字は、その数字の書かれたマスの周囲の8マスのうち、何マスが塗られるかを示している。つまり、0ならまったく塗られないし、8ならすべて塗りつぶされることになる。

ここで気を付けなければいけないのは、その数字の書かれたマス自体が塗られるか塗られないかは、そのマスに書かれた数字とは関係がないということだ。だから当然、数字は0～8までしかあり得ず、9になることはない。

塗るときには、塗ったあとでそこに書いてあった数字が見えなくなるようなペンは避けよう。

そうして、すべてのマスが、塗られるか塗られないかが確定すると、絵が出てくるはずだ。

そこで、答えてもらうのは、そこに描かれている『キャラ名』だ。

解く順序としては、まず、0の周囲のマスに、塗らないぞマークをつけていくことから始めよう。

解答ができたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、6月15日必着で、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル 新声社ゲーメスト編集部『ナンバーズペイント』係宛に送ってほしい。

正解者の中から、知者不惑を実行できた5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。問題や、問題のアイデアも募集してくるぞ。それじゃ、冷静に解くのだっ!!

当選者発表

前回30日号の「滴消」パズルの難易度アンケートは、正解者が2名しかいなかったので、集計不能でした。ちなみに正解手数は「16手」で、①G吸②C投③B吸④G投⑤D吸⑥D吸⑦B投⑧G吸⑨F投⑩G吸⑪C投⑫G吸⑬B投⑭A吸⑮E吸⑯C投の他、いくつかのパターンがありました。

17手では、きれいな大連鎖ができるので、そこ止まりだった人がけっこう多かったね。元のゲームと同じで、大連鎖よりも、中連鎖を手早く続けていくほうが、結局強かったりしたのでありました。

さて、当選者は、正解の16手を答えた2名と、残り3名は、17手の解答をした人の中から選んだぞ。

♥当選者♥

谷田川聡也君（茨城県）
PN くわくわ君（愛知県）
PN 親不幸者君（大阪府）
PN S・REM君（大阪府）
PN MOLE君（高知県）

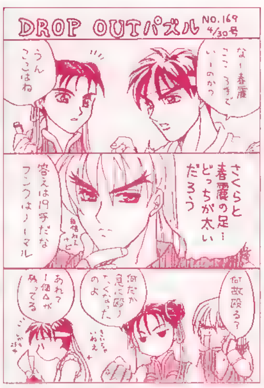
以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

蛍光W君、ガッ－ン:: くれあぼやんす君、今回は君の予想の1割くらいしか来てないぞ。ネコ2さん、コマ割りは右上から左下への流れでね。松浦裕之君、ハガキを鉛筆書きで出してはいけません。XCT君、締め切りってぇのは辛いものなのよ。テトリスの鬼君、とりあえず新生活での自分のペースを把握しよう。眠多さん、語尾上げは迫害するぐらいの意識でいないと使いすぎちゃうから。おでん虫君、とりあえず人に読ませれるだけの日本語入力を身につけましょう。井上博之君、猩猩はしょうじょうと読みます。意味は自分で調べよう。ってわけで、今回はここまで。ではまた次回のこのコーナーでお会いしましょ～っ。

今月の残念賞



PN　無限大君（兵庫県）
19手はちと甘め。だが解答者の半数以上が19手以上でした。



PN　ワタナベさん（岐阜県）
2枚目は、表情と、さらには言葉とも違うことを考えている。



PN Mr. Mt君（神奈川県）
確かに、あのアイテム拾いは、けっこー厄介だったりするのだ。



PN　武術師さすけさん（愛知県）
キャラ当てクイズであ～る。プレイヤーキャラではないぞ。


PN　かきのたね君（愛知県）
闇ナベ闇ナベ。料理は当番制がパーティーの基本だが………。

お待たせしました!!

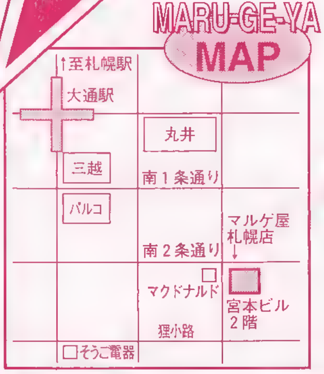
マルゲ屋 札幌店

6/22 オープン!

●営業時間　11：00～19：00
●住　　所　札幌市中央区南2条西1丁目1番地 宮本ビル2階
●電話番号　011-233-0238

22日（土）、23日（日）はオープニングセール!!

★マルゲ屋恒例の福袋
★MTG(ﾏｼﾞｯｸ･ｻﾞ･ｷﾞｬｻﾞﾘﾝｸﾞ)大好評の日本語版と英語版、価格も品揃えも大満足♪
★ときメモ商品も、ものすごい！［制服・フィギュア・ピンバッジ］
★ゲームソフト、CD、VTR、LD、その他ゲームキャラクターグッズ



オープニングイベント

★6月29日（土）　コミゲで「KOF'94外伝」を
好評連載中の鷹岬諒先生サイン会



オープニング アルバイト募集
履歴書(写貼)と詳しい職歴書をお送り下さい。選考の上、面接日をご連絡します。
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル　TEL03-3293-9069　担当/都築

（１K＝1000円です）

リーサルエンフォーサーズ	30K
〃 新品ガン１丁	23K

あ アイスクライマー	10K
アルゴスの戦士	25K
R·TYPE	15K
R·TYPE LEO	18K
R·TYPEⅡ	15K
アレスの翼	30K
アクロバットミッション	10K
飛鳥&飛鳥	10K
アップンダウン	54K
アルカノイド(P付)	20K
アルペンスキー	45K
アッポー	20K
アテナ	35K
怒	25K
イメージファイト	15K
EDF	12K
イーアルカンフー	12K
いっき	20K
ウイングウォー	45K
ウォーリーブレード	28K
ウルトラマン	10K
エアデュエル	15K
Xマルチプライ	15K
F/A	18K
FⅡマザーボード大	15K
エレベーターアクション	32K
エクセリオン	8K
エキサイティングサッカー	5K
エイリアンストーム	20K
エイリアンシンドローム	42K
S.C.I	35K
SDガンダム	8K
NBA JAM	25K
F1クランプリ	8K
エグゼドエグゼス	35K
ASO	20K
エキサイティングアワー	10K
オメガファイター	12K
か 影の伝説	25K
餓流禍	23K
カダッシュ	10K
空手道	25K
火激	5K
カプコンワールド2	20K
カルテット	25K
ガズラー	38K
カンガルー	50K
ガンフロンティア	58K
キース&ルーシー	15K
ギャラガ	20K
ギャラクシアン	30K
ギャラクシーウォーズ	80K
究極タイガー	12K
ギャプラス	32K
ギャラガ'88	48K
ギャルズパニック	15K
奇々怪界	10K
キックスタート	50K
ギャリバン	18K
キャンバスクロッキー	48K
Qバート	52K
キングオブボクサー	18K
機動戦士ガンダム	10K
クラッシュローラー	30K
グラディウス	38K
グラディウスⅡ	45K
クレイジークライマー	65K
クレイジーコング	25K
グレートソードマン	15K
クラッチヒッター	15K
クォース	10K
クイズカプコンワールド	5 K
クイズハテナ？の大冒険	5 K
クイズ殿様の野望	5 K
ゲーム天国（ロム）	25K
コラムス	8 K
コラムスⅡ	5 K
コットン	23K
コンバットライブス	10K
魂斗羅	18K
豪血寺一族	15K
さ サイバトラー	15K
サターンオブサターン	65K
サンドスコーピオン	20K
ザインドスリーナ	25K
西遊降魔録	20K
サーカスチャーリー	18K
ザクソン	35K
ザ・ディープ	20K
鮫！鮫！鮫！	25K
沙羅曼蛇	30K
ザ・運動会	25K
忍	25K
シーファイターポセイドン	50K
ジオストーム	38K
ジッピーレース	12K
シティコネクション	35K
ジャイラス	42K
G-ロック	45K
上海	15K
シンドバットミステリー	25K
ジェネシス	25K
ジャンピングクロス	33K
シュートアウト	28K
新入社員とおる君	15K
スーパー上海	28K
スーパーゼビウス	50K
スーパーヘリ	40K
スーパーリアル麻雀PⅡ	10K
スーパーリアル麻雀PⅢ	18K
スーパーリアル麻雀PⅣ	28K
スクランブル	40K
スターフォース	25K
ストライカーズ1945	70K
スパルタンX	20K
スプラッターハウス	35K
スーパーストⅡX（ロム）	10K
スペースインベーダー(タイトーオリジナル)	80K
スラップファイト	18K
スティンガー	28K
スイマー	48K
スーパーバスケットボール	10K
スカイソルジャー	18K
スカイキッド	45K
スパイダーマン(ロム)	15K
セガS-32マザーボード	15K
ゼビウス	25K
戦場の狼	25K
戦国エース	22K
ソニックウイングス	10K
ソンソン	15K
た タイガーヘリ	20K
大旋風	23K
ダークシールⅡ	15K
ダークエッジ	30K
タントアール	15K
達人	10K
達人王	18K
ダッシュ野郎	28K
ダイノレックス	25K
脱獄	10K
ダークミスト	25K
タンク	25K
ダイナミックスキー	25K
タンクバスターズ	28K
ダブルドラゴン	10K
ダライアス	38K
戦え！ビッグファイター	30K
大列車強盗	22K
チャイニーズヒーロー	25K
ディグダグ	25K
鉄拳2 Ver.B	170K
出たな!!ツインビー	15K
デスブレイド	22K
テトリス（JAMMA）	10K
天地を喰らう	30K
天地を喰らうⅡ	23K
テラクレスタ	10K
10ヤードファイト	15K
ティンクルピット	25K
DDクルー	18K
テディボーイブルース	35K
D-DAY	30K
怒号層圏	25K
ドラゴンセイバー(ロム)	25K
ドラゴンブリード	25K
ドラゴンボールZ（セガ）	20K
ドンキーコング3	32K
ドンキーコング	60K
ドンキーコングJr.	30K
トライゴン	25K
ドルアーガの塔	80K
ドラゴンバスター	45K
ドッヂボール	5K
首領蜂	58K
な ナイツオブザラウンド	25K
ナイトストライカー	50K
ナックルヘッズ	20K
ナムコシステムⅠ	15K
ナムコシステムⅡ	20K
忍者龍剣伝	24K
ニューマンアスレチック	20K
ニューラリーX	85K
忍者くん魔城の冒険	18K
忍者くん阿修羅の章	25K
ニュージーランドストーリー	28K
熱血硬派くにお君	10K
ネビュラスレイ	28K
ネオジオMV-1(ソフト付)	28K
NOVA2001	38K
は ハードダンク	35K
バーニングフォース(ロム)	20K
バーチャファイター一式	70K
バスター	30K
パックマン	25K
バックランド	68K
バトルフィールド	25K
バブルボブル	40K
バラデューク	45K
バンクパニック	25K
バトルクロード	28K
パドルマニア	12K
パニックインスタジアム	10K
パンクショット	18K
バニッシャー	45K
パラメデス	5K
パイプドリーム	5K
パロディウスだ！	16K
バトルクルーザーM12	25K
パフォーマン	42K
パック&パル	48K
ハイパーオリンピック'84	28K
パイオニアバルーン	55K
ヴァンパイア（ロム）	15K
ヴァンパイアハンター（ロム）	32K
飛龍の拳	35K
B-ウイング	35K
ビーチバレーボール	15K
ピットファイター	22K
ピットフォールⅡ	35K
飛翔鮫	10K
ファイターズヒストリー	8K
ファイナルファイト	20K
ファンタジーゾーン	25K
ぷよぷよ	15K
ぷよぷよ通	25K
フリッキー	25K
ブレイザー(ロム)	20K
プレミアサッカー	10K
フラックアタック	10K
プロレス	10K
富士山バスター	20K
フィグゼイド	22K
フック	32K
プリンセスリーグ	15K
フラワー	24K
ファイナライザー	15K
ブーヤン	30K
ヘクシオン	15K
ペンギンクンウォーズ	20K
ヘビーユニット	5K
ペンゴ	20K
ポトポト	15K
ホールランド	25K
ボートマン	52K
ボナンザブラザーズ	15K
ボンバーマン	15K
ま 魔境戦士	35K
マグマックス	10K
魔界村	25K
マリオブラザーズ	30K
マッスルボマー	25K
マーカム	15K
マッピー	45K
マーベルランド(ロム)	20K
麻雀セーラーウォーズ	18K
麻雀クエスト	18K
Mr. Do!	20K
Mr. Do! VSユニコーン	25K
Mr. Do's ワイルドライド	25K
ミッドナイトレジスタンス	25K
ミニベーダ	3K
未来忍者(ロム)	25K
ミステリアスストーン	20K
ムーンクレスタ	65K
迷宮島	10K
メガゾーン	35K
メタルブラック	58K
モータルコンバット	35K
モンスターランド	22K
や U.S.ネイビー	30K
ゆけゆけ山口君	50K
ら 雷電	22K
雷電Ⅱ	48K
ラスタンサーガ	25K
リターンオブザインベーダーズ	25K
陸・海・空最前線	30K
リブルラブル	58K
リングファイター	8K
リングレイジ	20K
リバレーション	25K
ルナレスキュー（カラー）	80K
レッスルフェスト	8K
レインボーアイランド	28K
レイフォース	58K
霊界導士	15K
レジオン	25K
ローリングサンダー	65K
ロボレス2001	20K
ロードランナー	25K
ロードランナーⅡ	30K
ロードランナーⅢ	30K
ロードランナーⅣ	25K
ロッドランド	25K
わ ワンダーボーイ	25K
ワールドウォー	35K
ワールドラリー	32K

その他、10，000枚の在庫がありあります。お気軽にお問い合わせください。

ループレバー、アナログジョイスティックレバー販売しています。お問い合わせください。

狙った基板は逃さない!

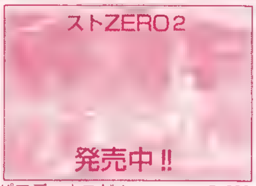
何でも揃った安さ爆発の基板ショップ！ ◆新品から中古まで何でも揃っています
◆予約も受け付けます　◆買取り・修理・その他のアフターケアも、もちろんOK！
〒578 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13　営業時間／10：00AM～7：00PM（日・祭日休み）
TEL.06-747-2028　FAX.06-744-1235
お問い合わせはお電話で。代金は代金引換か銀行振込、又は現金書留でお願いいたします。
三和銀行 鴻池新田支店（こうのいけしんでん） 普3700750 レクトロン

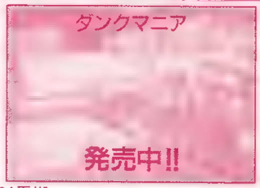
レクトロン

ガチョーン。君もゲームをやって梅雨のストレス吹き飛ばそう。

ときメモ対戦ぱずるだま超高値買取中!!
来月の宇宙堂のキャッチコピー（見出し）を募集します。採用された方には同級生のナンバーゼロ番のポスターと御名前をのせます。







貴方のほしいゲーム基板が手続き超簡単クレジットで手に入ります。（3～36回）

Orico JACCS
オリコ　ジャックス

あ行

アースジョーカー	5,000
IQブロック	3,000
アクロバットミッション	5,000
アテナ	28,000
アウトゾーン	5,000
アシュラブラスター	9,000
アルカノイド（P付）	6,000
アンダーカバーコップス	25,000
R-TYPE LEO	11,000
一揆	25,000
ヴァンガード2	25,000
ウォリアーブレード	28,000
ウルトラマン	2,000
ウォーリーを探せ（P付）	8,000
宇宙戦艦ゴモラ	5,000
SDガンダムサイコサラマンダー	3,000
SAR	7,000
F1ドリーム	1,000
干支物語	5,000
M.V.P.	3,000
エレベーターアクション	25,000
大江戸ファイト	10,000

か行

餓流禍	9,000
火激	3,000
カベール（P無）	3,500
ガズラー	30,000
ガンバード	23,000
奇々怪界	7,000
ギャラクシーフォース	28,000
究極戦隊ダダンダーン	38,000
ギャロップ	8,000
究極のオセロ	5,000
銀河任侠伝	17,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
クレイジーコップ	14,000
クイズカプコンワールド2	6,000
クイズ学園パラダイス	2,000
クイズ地球防衛軍	3,000
クイズめくるめくストーリー	1,800
クイズF゛1・2フィニッシュ	2,000
クイズDNAの反乱	3,000
クイズ廊下に立ってなさい	1,800
グランドクロス（P付）	8,000
クイズ世界はSHOW byショーバイ!!	2,000
クロスブレイズ	25,000
グラディウスII	78,000
クイズ殿様の野望2	7,000
ぐっすんおよよ	7,000
剣豪	14,000
ゲーム天国	50,000

さ行

ザインドスリーナ	10,000
ザキングオブドラゴンズ	20,000
ザ・ハスラー	3,000
雷龍	9,000
サンダーライトニング	5,000
サイドアームズ	8,000
ザ・ディープ	9,000
サバイバルアーツ	5,000
シャドーフォース	9,000
ジェミニウイング	8,000
シークレットエージェント	8,000
シュトラール	11,000
ジンジンジップ	9,000
スーパーフォーミュラ	2,000
スタックコラムス	4,000
ストIIダッシュ	5,000
スケバン雀士 竜子	10,000
スパイナルブレーカーズ	9,000
スペースインベーダーDX	7,000
スターフォース	25,000
セルフィーナ	9,500
戦場の狼	8,000
XEXEX	26,000
ソニックウイングス	9,500

た行

タンクバスターズ	8,000
達人	6,500
ダイノレックス	14,000
タスクフォースハリアー	9,000
ダイナミックリーグ	1,500
タンブルポップ	4,000
ダークシールII	10,000
タントアール	3,000
超時迷宮レジオン	8,000
テキパキ	8,000
テトリス	8,000
DDクルー	5,000
天地を喰らうII	15,000
ドンキーコング3	15,000
トリテ	4,000
トリテII	6,000
所さんのまーまーじゃん	1,000
ドラゴンボールZ2	20,000
ドラゴンボールZ	11,000
ドリフトアウト	7,000
首領蜂	30,000

な行

ナックルジョー	12,000
ナイツオブザラウンド	12,000
忍者キッズ	7,000
能力向上委員会	12,000

は行

バーディートライ	6,000
パラレルターン	12,000
ハイパーデュエル	12,000
バンダイク	10,000
早押し王座決定戦	8,000
パロディウスだ！	7,000
バツグン	28,000
パンクショット	3,000
バトルクロード	8,000
バッキーオヘア	11,000
ハットトリックヒーロー	4,000
ビッグストライカー	4,000
ピンボールアクション	4,000
飛翔鮫	7,000
ピットファイター	10,000
P-47 ACES	43,000
フリッキー	18,000
プリルラ	80,000
ブラックドラゴン	18,000
プリメーラ	9,000
ぷよぷよ	7,000
プレイガール2	7,000
ファンタズム	9,000
ファンタジーゾーン	18,000
プレミアサッカー	8,000
フラッシュポイント	3,000
ファイターズヒストリー	3,000
ブロックブロック	2,000
フラックアタック	10,000
フィグゼイド	7,000
ぷにっきぃず	6,000
ブラッドブラザーズ	6,000
ファイナルファイト	13,000
ベイルート	9,000
へべれけのぽぷーん	3,000
ポパイ（US）	15,000
ボンバーマン	5,000
ポトポト	3,000

ま行

マジッククリスタル	6,000
マッスルボマー	7,000
マクロス	13,000
マジカルドロップ プラス1	16,000
ムスタング	10,000
メガゾーン（US）	8,000
メイズオブフロット	8,000
五月陣戦	7,000
メタモルフィックフォース	30,000

や・ら行

U.S.ネイビー	14,000
ライティングファイト	35,000
リターンオブザインベーダーズ	12,000
陸・海・空・最前線	12,000
ルナーク	10,000
レッスルウォー	3,000
レゾン	10,000
レイメンズ	8,000
レイフォース	48,000
レッスルフェスト	2,000
64番街	12,000
わいワイジョッキーゲートイン	13,000

ナムコ

ゼビウス	16,000
マッピー	30,000
ワースタ'93激闘版	8,000
ワースタ'95	9,000
ワースタ'89	5,000
スーパーワースタ'92	6,000
スーパーワースタ'90	6,000
ギャラガ	13,000
ギャラガ'88	18,000
グレートスラッガーズ	3,000
ガントレット	23,000
F/A	13,000
タンクフォース	9,000
ギャプラス	15,000
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
ティンクルピット	5,000
モトス	40,000
妖怪道中記	19,000
リブルラブル	45,000
エメラルディア	3,000
スプラッターハウス	32,000
ナックルヘッズ	12,000
スーパーワールドコート	5,000
コズモギャングザビデオ	11,000
オーダイン	34,000

麻雀

七次元の妖精達	2,500
スーパーリアル麻雀PIV	12,000
麻雀狂時代	1,500
個人教授	2,500
ミラージュ妖獣麻雀伝	3,000
アイドル雀士スーチーパイ	6,000
麻雀遊戯	2,000
熱血麻雀宣言	2,500
スカウトマン	2,500
麻雀クラブ90's	4,000
ギャルの告白	2,500
ファイナルロマンス	5,000
カルチャークラブ	2,500
麻雀いかがですか	2,500
ギャルの開花	2,500
麻雀キャンパスハンティング	2,500
とってもE雀	2,500
麻雀ファンクラブ	2,500
麻雀夏物語	3,000
ハイパーリアクション	40,000
スーパーリアル麻雀PV	18,000
麻雀吉本劇場	2,500
早くヤッてよ	2,500
パチンコ物語	2,500
グランプリギャル	2,500
イメクラ麻雀	4,000

CPSロム

スーパーストII	特価
ヴァンパイア	特価
ヴァンパイアハンター	特価
サイバーボッツ	特価
パワードギア	特価
エイリアンVSプレデター	特価
スーパーマッスルボマー	特価
マーヴルスーパーヒーローズ	特価
X-MEN	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ	特価

NEO GEO

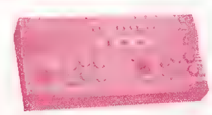
ベースボールスターズ	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	4,000
クイズキングオブファイターズ	3,000
龍虎の拳	500
龍虎の拳2	1,000
餓狼伝説3	2,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
サムライスピリッツ	1,000
サムスピ斬紅郎無双剣	9,000
得点王3	10,000
2020年スーパーベースボール	1,000
ギャラクシーファイト	6,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
MV-4	特価
MV-1F	特価

その他ロム

カイザーナックル	1,000
ハットトリックヒーロー'95	4,000
逆鱗弾	18,000
クイズシアター	4,000
P-47 ACES	7,000
エンジェルキッス	10,000
ゲーム天国	25,000
バーチャファイターリミックス	3,000
水滸演武	3,000
ばくばくアニマル	3,000
エジホン探偵事務所	2,000
ツインビーヤッホー！	5,000
ドラグーンマイト	9,000

コントロールBOX及び基板高く買取りまっせ!!

KIC

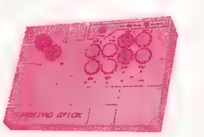


パナツインロング　¥38,000

シグマ電子



AV-5000　¥26,000



シグマ-8000　¥15,800

セガ

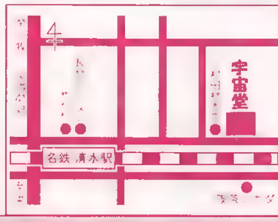


エアロシティテーブル　¥65,000

ボードA



ボードマスター　¥48,000



宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
新作早い、ヤンキーは来ない、安いオール10～30円!!むちゃだろうオイオイの安さ!!
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!
（欲しい基板を貴方のためにおさかしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引）か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年 安心できる店 (株)宇宙堂

新住所：〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL：052-916-1407／FAX：052-916-1502
営業時間：朝9：30～深夜12：30（皆気楽にTELください）
2月までの旧住所：〒462名古屋市北区下飯田4-6-2

基板

㈱ティー・エム・シー ジャパン Presents

タイムマシン

基板

新品も割引・予約受付中でござる。

売切御免

(TEL)	(TEL)	(TEL)
サイキックフォース	ストZERO2	スーパーリアル麻雀PⅥ
レイストーム	１９ＸＸ	わくわく7
ダライアス外伝	マーヴル・スーパーヒーローズ	E雀ハイスクール
究極タイガーⅡ	ヴァンパイアハンター	ソルバルウ3D／G
逆鱗弾	サイバーボッツ	ナムコクラシックVol.2
F-3マザー	エイリアンVSプレデター	ときメモ対戦ぱずるだま(ロム)
バーチャファイター2.1	D&Dシャドーオーバーミスタラ	沙羅曼蛇2(ロム)
ファイティングバイパーズ	X-MEN	GXマザー(??)
ST-Vマザー	パワードギア	
流星雀士キララ☆スター	リアルバウト餓狼伝説	
ゲーム天国	龍虎の拳外伝	
メガシステム32	マジカルドロップ2	

※価格リストは、定期発行しているものがいちばん正確です。毎月30日前後に届きます。

大型

基本的にPCBのみ。キット売りもあります。

スーパーモナコGP	5,000
アフターバーナーⅡ	15,000
ファイナルラップ2	8,000
ファイナルラップ3	8,000
ダライアスⅡ	18,000
MVS-4	20,000
アナザーワールド	7,000
レーシングビート(P付)	20,000
ソルバルウ(フルセット)	50,000

※レバーで遊べる変換ハーネスもあります（基板によっては無理な場合もあります)。

麻雀

スーパーリアル麻雀PV	18,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	12,000
恋こいしましょ	28,000
麻雀同級生	18,000
麻雀同級生スペシャル	20,000
ハイパーリアクション	15,000

パズル&クイズ

クイズ殿様の野望	4,000
クイズ&ドラゴンズ	4,000
ぷよぷよ通	15,000
対戦ぱずるだま(ロム)	2,000
テトリス	7,000
コズモギャングザパズル	3,000

アクション&格闘

スーパーストⅡX(ロム)	4,000
ヴァンパイア(ロム)	4,000
ダークエッジ	20,000
パニッシャー	18,000
エイリアンストーム	18,000
ワンダー3	42,000
ロストワールド(P付)	110,000
チキチキボーイズ	28,000
アウトフォクシーズ	40,000
ワンダーモモ	40,000
ゴールデンアックスⅡ	30,000
キャノンダンサー	25,000
マーヴルスーパーヒーローズ	23,000
プライマルレイジ	23,000

オールド

アップンダウン	70,000
ドンキーコング	18,000
ドンキーコング3★	10,000
スパルタンX(US)	4,000
ガルディア	8,000
VSテニス	6,000
VSベースボール	6,000
クラッシュローラー★	8,000
ギャラクシアン	30,000
ムーンパトロール★	8,000
フロッガー★	8,000
メガゾーン	18,000
ロックンロープ★	10,000
ジャングルキング	23,000

★印…お問い合わせください

シューティング

レイフォース	38,000
ハイパーデュエル	15,000
コズモギャングザビデオ	10,000
メルヘンメイズ	33,000
沙羅曼蛇	28,000
ギャプラス	28,000
雷牙	8,000
ブラックハート	12,000
バース	12,000
首領蜂	25,000
ドラゴンセイバー	35,000
パツグン(EXロム付)	30,000
ワンダープラネット	10,000
サンドスコーピオン	12,000

MVSソフト

パルスター	6,000
サムスピ斬紅郎無双剣	5,000
KOF'95	18,000
KOF'94	4,000
パズルボブル	8,000
ギャラクシーファイト	3,000
天外魔境真伝	5,000
WHパーフェクト	5,000
ラストリゾート	4,000
オプレーションラグナロク	6,000
ニンジャコマンドー	6,000
ダブルドラゴン	7,000
ASO2	5,000
ソニックウイングス2	5,000

ハード&筐体

ニューアストロシティ(新品)	¥210,000
18インチモニター(中古)	¥10,000
18インチモニター(中古) ＊	¥15,000
25インチモニター(中古)	¥28,000
25インチモニター(中古) ＊	¥30,000
26インチモニター(中古) ＊	¥30,000
29インチモニター(中古) ＊	¥50,000

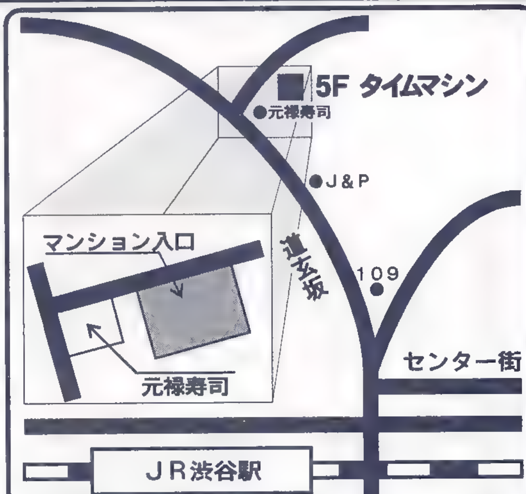
＊印が付いているモニターは、24KHz対応です。

シンクロ&ノーマル連射回路ユニット

ノーマル連射　¥1,500／シンクロ連射　¥2,000
どちらも完成品です。接続がわからない方はこちらで配線いたします。

RGBビデオアンプ(完成品)　¥8,500
業務用モニターにコンシュマーのRGBを直接入力すると画質が落ちる場合があります。その時はこのアンプを使うガツ。

RGBビデオアンプ・ダッシュ(完成品) 予価 ¥9,800
前回の回路よりも増幅率がアップしました。今まで相性の悪かったモニターやSFCでも大丈夫。



★価格リストはハガキでお申し込みください。不定期発行ですが、無料でお送りしています。
★在庫・価格は常に変動しています。電話・来店でご確認の上、注文してください。
★各種筐体(大型筐体も含む)は在庫確認の際にサイズをお知らせ致しますので、筐体が搬入可能かを確認の上、注文してください。
★お買い上げの基板は全て着払い(代引きは除く)でお届けします。
★通信販売は、「銀行振込」「銀行書留」「コレクトサービス」の３種類があります。ご注文の際にはっきりと指定してください。
★コレクトサービス(代金着払)は高額な品物ほど手数料がかかり割高になりますので気を付けてください。
★ハーネス等の製作・質問もやってマス。気軽にTELください。
★大型筐体ジャンクパーツ(ハンドル・スティック・シフトギア・アクセル・ブレーキペダル等)も店内で販売してるから、是非!絶対!!に御来店ください。
★業者の方、大型筐体の輸出入等のお問い合わせは
TEL:0423-28-2322 ㈱ティー・エム・シー　ジャパンまで。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-15-1
ノア道玄坂517号室
TEL.03-3462-4541
年中無休 営業時間／11:00AM～7:00PM

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

値引き有り!! ストリートファイターZERO2 ロムカセット発売中！

カプコン

スターグラディエイター	値引有
ストリートファイターZERO2	値引有
D&Dシャドーオーバーミスタラ	特価
19XX	特価
闘神伝2	特価
マーヴル・スーパーヒーローズ	特価
ストリートファイターZERO	特価
ヴァンパイアハンター	特価
サイバーボッツ	特価
X-MEN	特価
パワードギア	特価
スーパーマッスルボマー	特価
ヴァンパイア	特価
エイリアンVSプレデター	特価
スーパーストⅡX	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ	特価
スーパーストⅡ	特価
アルティミットエコロジー	120,000
大魔界村	32,000
天地を喰らう	25,000
ストライダー飛竜	35,000
U.S.ネイビー	15,000
バース	20,000
1941	35,000
ファイナルファイト	15,000
戦場の狼Ⅱ	18,000
ストリートファイター	15,000
ストⅡダッシュターボ	8,000
サイドアームズ	8,000
魔界村	18,000
バルガス	10,000

NEO GEO業務用

MV-1FA	特価
MV-1FZ	特価
MV-1	特価
わくわく7	特価
神凰拳	特価
龍虎の拳外伝	特価
リアルバウト餓狼伝説	特価
サムスピ斬紅郎無双剣	特価
ステークスウィナー	特価
バルスター	特価
超人学園ゴウカイザー	特価
ザ・キングオブファイターズ'95	特価
天外魔境真伝	特価
ワールドヒーローズパーフェクト	特価
風雲黙示録	特価
餓狼伝説3	2,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	12,000
クイズキングオブファイターズ	3,000
ギャラクシーファイト	3,000
パニックボンバー	3,000
パズルボブル	8,000
ファイトフィーバー	18,000
オペレーションラグナロク	10,000
パワースパイクⅡ	2,000
痛快GAN GAN行進曲	3,000
真サムライスピリッツ	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	4,000
ソニックウイングス2	7,000
ぐるりん	2,000
雀神伝説	12,000
トップハンター	5,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
得点王2	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
フライングパワーディスク	4,000
ミラクルアドベンチャー	5,000
サムライスピリッツ	2,000
ビューポイント	10,000
ラストリゾート	7,000
ASOⅡ	5,000
ラギ	5,000
みなさんのおかげさまです	5,000
リーグボウリング	7,000
ジョイジョイキッド	5,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
NAM-1975	5,000

その他ほとんど在庫有り

ナムコ

ゼビウス3D/G	特価
ソウルエッジ	特価
鉄拳	特価
鉄拳2Ver.B	特価
ナムコクラシックVol.1	特価
ナムコクラシックVol.2	特価
オーダイン	38,000
ワルキューレの伝説	68,000
フェリオス	68,000
アサルト（P付）	75,000
マーベルランド	23,000
バーニングフォース	23,000
未来忍者	28,000
ローリングサンダー2	10,000
パックマニア	25,000
ドラゴンスピリット	48,000
スプラッターハウス	23,000
妖怪道中記	18,000
ローリングサンダー	35,000
F/A	16,000
ディグダグ	15,000
ギャプラス	25,000
トイポップ	55,000
ボスコニアン	25,000
ゼビウス	15,000
源平討魔伝	35,000
ランパート	5,000
ドラゴンバスター	35,000
ドルアーガの塔	70,000
ナックルヘッズ	15,000
ニューラリーX	35,000
バラデューク	28,000
ワンダーモモ	58,000

コナミ

セクシーパロディウス	特価
沙羅曼蛇2	特価
ときメモ対戦ぱずるだま	特価
対戦ぱずるだま	特価
ツインビーヤッホー	特価
極上パロディウス！	特価
ドラグーンマイト	特価
スラムダンク	特価
究極戦隊ダダンダーン	45,000
ガイアポリス	23,000
グラディウスⅡ	23,000
X-MEN	18,000
恋のホットロック	68,000
クライムファイターズ2	10,000
ジャイラス	25,000
新入社員とおる君	8,000
スーパーコブラ	25,000
ザ・ハスラー	5,000
スーパーバスケットボール	3,000
タイムパイロット'84	20,000
T.M.N.T.	8,000
出たな!!ツインビー	8,000
ハードパンチャー	7,000
アミダー＊	8,000
ハイパーオリンピック	12,000
ハイパーオリンピック'84	20,000
ハイパーオリンピックSP	10,000
パンクショット	3,000
プーヤン	20,000
ピットファイター	8,000
ザ・シンプソンズ	13,000
スーパー魂斗羅	28,000
餓流禍	18,000
ロードファイター	10,000
クレイジーコップ	15,000
パロディウスだ！	5,000
フラックアタック	15,000
イーアルカンフー	12,000
ファイナライザー	7,000
Mr.五右衛門	7,000
トライゴン	15,000
リングの王者	3,000
沙羅曼蛇	38,000

セガ

バーチャロン（シングル筐体も有り）	特価
ファイティングバイパーズ（PCB一式）	特価
ファイティングバイパーズ（筐体）	特価
バーチャファイター2（PCB一式）	特価
バーチャファイター2（筐体）	特価
バーチャファイター（PCB一式）	特価
バーチャファイター（筐体）	特価

（貴方の部屋まで配達OK）

ぷよぷよ通	25,000
ぷよぷよ	8,000
ポトポト	3,000
テトリス	7,000
コラムスⅡ	3,000
フラッシュポイント	5,000
スタックコラムス	3,000
タントアール	3,000
イチダントアール	8,000
ばくばくアニマル（ST-V）	2,000
ゴールデンアックスザデュエル（ST-V）	2,000
バーチャファイターリミックス（ST-V）	2,000
水滸演武（ST-V）	2,000

特報

新品 カプコンミニキュート筐体(18寸)

超特価 ¥43,000

コンパクト、だから省スペース。

安全対策にも徹底配慮。

- 巾500㎜×奥行690㎜×高さ1300㎜のコンパクト設計。
- メンテナンスは手前の扉を開けるだけでできます。
- 移動に便利なキャスター付。
- 縦画面ゲームもOK。

カプコン



ミニキュート(新品) ¥43,000

アイレム



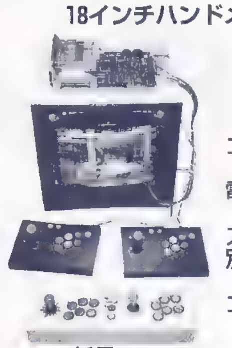
マドンナ ¥100,000

コナミ



DOMY Jr. ¥100,000

18インチハンドメイドモニター



コントローラー(1P)（8ボタンタイプ）電源・ハーネス付¥98,000

ストⅡタイプ ¥70,000

別売コントローラー（重り付）¥10,000

コントローラーは4本まで取付可能

新品¥68,000　中古¥46,000

セガ



エアロシティ ¥70,000～

セガ



アストロシティ ¥130,000～

エス・エヌ・ケイ



ストⅡパネルも可

MVS-U4(基板付) ¥140,000

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

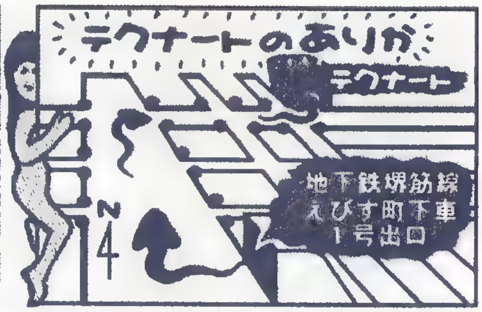
テクナートのお知らせ。

- ▶いらなくなった基板の高価買い取りを実施しています。
- ▶ローンも取り扱っております。
- ▶第1・第3日曜は休業しています。
- ▶コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス。

テクナートの広告です。

大阪名物

テクナートのありか

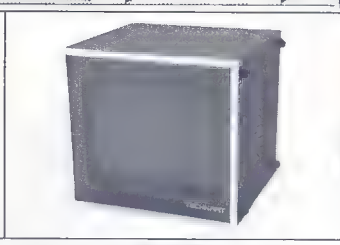


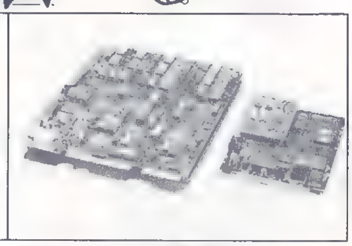
◎6回〜60回のローンを取り扱っております。詳しくはお電話を!◎



ゲームに金縛り!!









パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ/S端子標準対応。
本体 ¥38,000
別売RGB(15ピン/21ピン)ケーブル¥3,000

AV-5000・Σ-8000ターボ

コントローラーが独立していますので、2人同時プレイも余裕をもってできます。また、トリガーボタン同時押しの設定も自由にできます。ビデオ・S映像出力標準。RGB15ピン・21ピンケーブルは別売りです。オプションで家庭用ゲームもコントロールできます。
本体¥26,000/コントローラー¥15,800
家庭用コネクタ¥2,500より。

19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン/21ピン対応。15KHz/24KHz切替可。縦画面/横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。 ¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK!

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

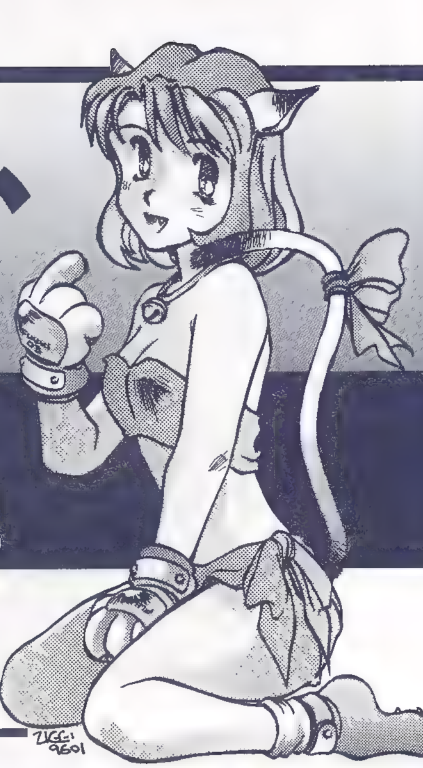
営業時間
AM10:00〜PM 7:30

中古基板も常時2,000枚在庫! くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで!

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります!

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね!

大型ゲーム機もあります。価格・在庫はTELでお願いします。



タイトー・F-3ソフト
ダライアス外伝（インスト取説ナシ）
あっかんべえだあ
ハットトリックヒーロー'95
エレベーターアクションリターンズ
逆鱗弾

カプコンCPSⅡサブボード
ヴァンパイア
ヴァンパイアハンター
スーパーストリートファイターⅡX（インスト取説ナシ）
ストリートファイターZERO

ジャレコメガシステム32ソフト
ゲーム天国
湾岸戦争
テトリスプラス
P−47 ACES
エンジェルキッス（麻雀）
スーチーパイⅡ（麻雀）

コナミシステムGXソフト
ツインビーヤッホー！
沙羅曼蛇2
極上パロディウス！
対戦ぱずるだま

アトラス
豪血寺一族
豪血寺外伝

カプコン
ロックマン・ザ・パワーバトル
クイズ殿様の野望2

ナムコ
アウトフォクシーズ
ワールドスタジアム'95

テクモ
でろーんでろでろ

ミッチェル
スーパーパン3
キャノンダンサー
がんばれギンくん
がんばれゴンタ2

カネコ
ジャッキーチェン

データイースト
マジカルドロップ

バンプレスト
銃弾嵐
スーパースラムズ
ウルトラ警備隊
ガンダムファイナルシューティング

●今月の超目玉●

沙羅曼蛇2（PCB）

格安!!

大特価!!

6月5日AM11:00からの電話予約になります。
（それ以前の受付はできません。）

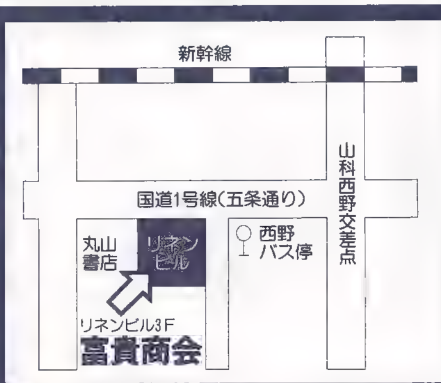
クイズ各種3,000より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひTEL・FAXでお問い合わせください！

大型ゲーム機、中古基板多数在庫あります。最新基板もあります。TELくださいネ。

営業時間　AM10:00〜PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL. 075-595-1136（代）
FAX. 075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社
富貴商会
Fuuki Co.,Ltd.
〒607　京都市山科区西野広見町32-2　リネンビル　3F



ゲーメスト創刊10周年特別企画シリーズ

すべての「不思議」に答えます！（マジ？？）

ゲーメストの謎？？？

というわけで、無事10周年を迎えたゲーメスト。いろいろと特集をやってきたわけだが、今回は最近のアンケートハガキから、「○○○って何ですか？」という素朴な疑問に答えてしまおう！というもの。ちょっと数号分のアンケートを読んでみただけで、あるわあるわ。さて、これで日ごろの謎が解けるかな？

構成担当：じねたつ

Q ゲーメストムックに欠番？

ゲーメストムックのNo.22とNo.24って何ですか？（群馬県　T・O君）

A ZEROとX・MEN！

No.21が「アーケーダー」、No.23が「鉄拳2act2」、No.25が「闘神伝2」と、確かに22と24がない?と誰もが思うでしょう。ワタシも一瞬そう思いました。ムック編集担当のアナーキャー松井に聞いてみたところ、「22はストZERO、24はX-MENだよ」だそうです。ん?変だぞ?「ゲーメストEXで出したやつだよ」おお、そっか。そういえばそうでした。そーなんですよ。わかりましたか?え?じゃあどうしてX-MENのアーケード版の攻略本が出なかったのかって?それは、いろいろと複雑な版権問題が当時にはありまして…。いろいろと難しかったんです。



この2冊がそうなのだ。

Q ケン使いの謎

チーマー系の人たちはやたらとケンを使いたがるけど、これは何の法則？

A なんでしょう？

わかりません。が、ちゃんと捜査してみる必要があるかもしれません。

Q プレゼント当たる方法

発売日に本を買い、アンケートをすぐに下記、締め切り日の午前0時に出すとプレゼントが当たる、というウワサを聴いたのですが…。（埼玉県　A・I君）

A どうでしょう？

そういうウワサはゲーメスト編集部ではありません。

Q 創刊10周年？

創刊10周年っというのは、本当なのですか？（広島県　未完成人2号君）

A ホントです。

86年に創刊したので今年でちょうど10年なのです。

Q 誤植の謎!?

ゲーメストの楽しい誤植はわざとやっているんですか？（兵庫県　山崎MES君）

A すみません。なくします

もちろん、わざとじゃないですし、誤植はないほうがいいに決まってます。1字でも多く誤植をなくし、より完全なものを目指します。すみません。

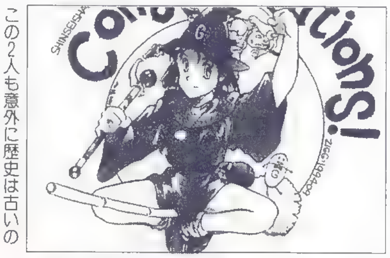
Q むーちゃん&ゲー太郎って何？

むーちゃんって何歳ですか？そもそもこのキャラは何ですか？あと、隣にいる卵みたいなものは何ですか？（福井県　N・Sさん他）

目次にあるむーちゃんイラストは何処に送ればいいのでしょうか？（栃木県　花音さん）

A マスコットキャラです

今をさかのぼること5～6年前、ゲーメストのマスコットキャラ募集ーってのがあって、読者からデザインとか名前とかを募集しました。そのときに決まったのが、この2人です（年齢不詳）。なお、目次や読者サービス部のイラストは、「むーちゃんイラスト」係宛で結構です。



この2人も意外に歴史は古いのだ。

Q 家庭用の記事は？

ゲーメストではコンシューマゲームの記事は載せない主義なのですか？（新潟県　マリモノマリネさん）

A ゲーメストはアーケードゲーム専門誌です

一応、コンシューマスポット略して「コンスポ」という家庭用ゲームを紹介するコーナーはあるんですけど、攻略はやってません。そのへんは「ゲーメストEX」という家庭用専門の雑誌におまかせです。

Q さわたりヘアスタイルの謎

ゲーメスト5月15日号の猿渡さん、めちゃかっこいいです。ロックンローラーはかっこええですわ。質問ですが、猿渡さんみたいな髪型はどうすればできるのでしょうか？（千葉県　T・S君）

A 「毎朝30分かけて立たせます」

これはもう、さわたりに実際にやってもらいましょう。左の写真を参考に。



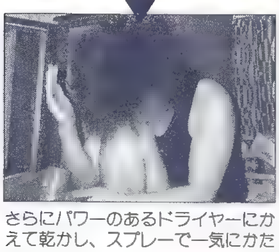
まずはシャンプーして髪を濡らす。



そして、丹念にドライヤーで乾かす。



とにかく乾かす。



さらにパワーのあるドライヤーにかえて乾かし、スプレーで一気にかためてOK。

Q プレゼント、当たるには？

ここに何か書いたほうがプレゼントは当たりやすいですか？（千葉県　山田浩一郎君）

A まったくの抽選です

そんなことはありません。プレゼント当選とは、まるで関係ないです。無作為に抽選で選びます。でも書いてくれたほうが、編集部としてはうれしいです。

Q ゲーメストムックの購入法は？

ゲーメスト増刊やムックの注文書ってのはないんでしょうか？（福岡県　さくらもち君）

A 通販で買えます

読者サービス部のページに書いてある電話番号（03-3293-9326　受付時間は祝祭日をのぞく月～金曜日の午前11時から午後5時まで）のところに連絡してもらってください。バックナンバーやムック、ビデオなどの在庫を確認の上、詳しく教えてもらえますので。

Q ハガキをまとめて送る??

ハガキを封筒で送るとき、

25g以上で料金がかわりますけど、だいたい何枚で25gなんですか？
（長野県　迅雷君）

A　5枚です

ゲーメストについているハガキで7枚、普通のハガキで5枚は大丈夫です（ハガキとほぼ同等の大きさの封筒を使った場合）。あとは、封筒そのものの重さや、ハガキに書いたイラストなどによって、若干かわったりします。やっぱり、ちゃんとその都度計るのがいいですよ。

Q　週刊！

週刊化…って無理？
（兵庫県　T・F君）

A　やればできます！が…

今のところは「未定です」としかお答えできません。実は全然考えていないかもしれませんし、今年の秋からいきなり週刊化かもしれません。
ただ、1つ言えるのは、今年のゲーメストは「今まで以上に何かやる」ということ。いい意味で、読者のみなさんの期待を裏切っていきたいと思ってます。

Q　アイランド増ページは？

ゲーメストアイランドのページを増やすことは無理ですか？とても面白いので、ぜひ増やしてください。
（愛知県　K・K君）

A　増やしたい！ぜひとも…

どの記事もページ数は増やしたいんです。ただ、そうなると、何かの記事が減ページとなるわけでして…。そのへんのバランスに苦慮してます。でも、増ページの要望は非常に多いんですけど、「もっとページを増やしてくれ！」と言われるぐらいがちょうどいいかな？とも思ったりしてるんですけど…。ともあれ、田渕がもーちょっと締め切りを守れるようになったら、かな（笑）。

Q　ゲーム大会の場所はいつからニューピアホール？

どうして、新声社のゲーム大会はTRCからニューピアホールに変えたのでしょうか？
（埼玉県　の君）

A　会場が大きいからです

では、ニューメディア部のタケモリに聞いてみましょう。
「第一に交通の便がいいこと。それから、音響などの各種設備と人員が充実していることかな」
というわけです。


今度のストZERO2もニューピアホールだ。

Q　紙質変更？

なんか4月30日号の紙質って変わってません？表紙からしてペラペラな感じがするんですが…。
（静岡県　プリすけ君）

A　紙を変更しました

表紙は同じですが、実は中身のほうの紙は4月15日号から変わりました。少し軽い紙になり、若干薄くなったのです。これは、少しでもとじやすくするため、変更となったのです。

Q　マルゲ屋でエヴァ⁉

なぜ、ゲームと関係ないエヴァンゲリオンのフィギュアが読者サービス部で買えたりマルゲ屋で売っていたりするんですか？
（宮城県　碇英二君）

A　人気商品です

みんなもほしいでしょ？エヴァンゲリオンなら、誰もがほしいはず。だから入荷しました。MTGもそうだけど、面白い商品であれば、何でも売りますよ！

Q　田渕、またコスプレ？

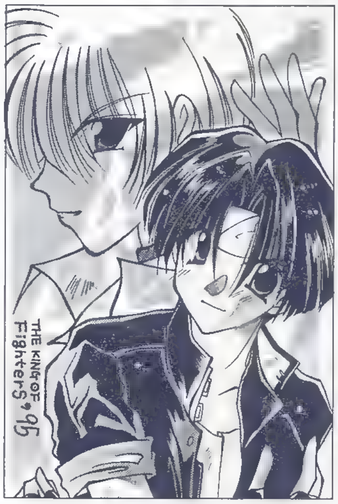
去年の暮れに、マルゲ屋神田店で渕健氏を見た。4月30日号に出てた写真では、さらに髪が伸びていた。もしかして、何かのコスプレの準備？
（神奈川県　J・K君）

A　違うってば〜！

ここはやっぱり、田渕自身に答えてもらいましょう。
「ライバルを倒すその日まで伸ばし続けるつもりです」
というわけで、いかがでしたでしょうか？好評であれば、ちょこちょことやっていきたいと思ってますんで、よろしくお願いします。

投稿者の熱い要望にお応えしてついに月刊化！

GAMEST WORLD ゲーメストワールド



（茨城県　坂巻あきむ）

VOL.7 絶賛発売中！ AB版540円

VOL.7の2大特集

◎スーパーロボット大戦
◎ザ・ライバル

超目玉企画の目白押し!!

月刊化記念特大プレゼントも実施！
もちろん6月発売(VOL.8)でもヤリます！

こいつは買わなきゃ

ライター募集！

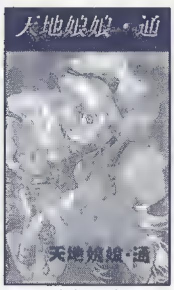
ゲーメストワールド月刊化にともない、ライターを募集します。
●履歴書(写真貼)
●作文／テーマ「ゲーメストワールドでやりたいこと」800字以内。
以上2点を、ゲーメストワールド編集部・担当／長瀬までご郵送ください。追って面接日等をご連絡いたします。
■あて先
〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル(株)新声社
ゲーメストワールド編集部
担当／長瀬

常時投稿募集中！

■イラスト、文章、ゲームサイドストーリー、4コマ、ショートコミック、同人誌、コスプレPHOTOなどを常時大募集！

あて先　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル　(株)新声社
ゲーメストワールド「○○○」係
※○○○はコーナー名を書いてね

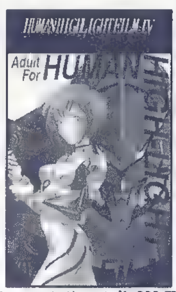
誌上通販コーナー　最新同人誌



エフェクター／1,200円
当会通販でも人気上昇中のサークル、一見の価値有り



土星工房／700円
VFネタの日本サラ、パイがこれでもかというほど…



ヒューマンハイライトフィルム／1,200円
エヴァンファンにはタマラナイ…H度高し！

直購入出来る！アンテナショップ マンガKID'Sも開店間近！

最新同人誌を誌上通販！



パイレーツキッド／1,000円
すっかり定番Hソフトとなったきゃんバニ本



モノクローム／1,200円
今月最後はもー1発ヴァンネタで、オススメ秀作ものを

同人誌の購入方法

通販は通販価格×本の冊数+600円分の無記名小為替とタイトル、冊数、宛名シールを下記の「HB倶楽部事務局G」宛てに送ってください。
※発送は宅急便をもって行わせていただくため、送料は何冊であっても600円となります。

同人誌・同人ソフト通販の最高峰!!

●HB三つのヒミツ●

1：便利な会員制
会員制で、継続した同人アイテム情報を提供！　会員数は、すでに2500人！

2：会誌が凄い！
月一回発行の会誌「HBPRESS」には最新の同人アイテムが満載！

3：特典もあるぞ！
イベント購入代行、作家さんからのプレゼントなど、オイシイ特典がいっぱい！



▶会員には、こんな情報誌が送られる。いつも最新情報が満載だぞ！

ショップ関連のにうす

ちょっと手間取ってしまってお披露目まであとほんの少し時間がかかりそうです。
でもホントにもうすぐだよ。

入会方法

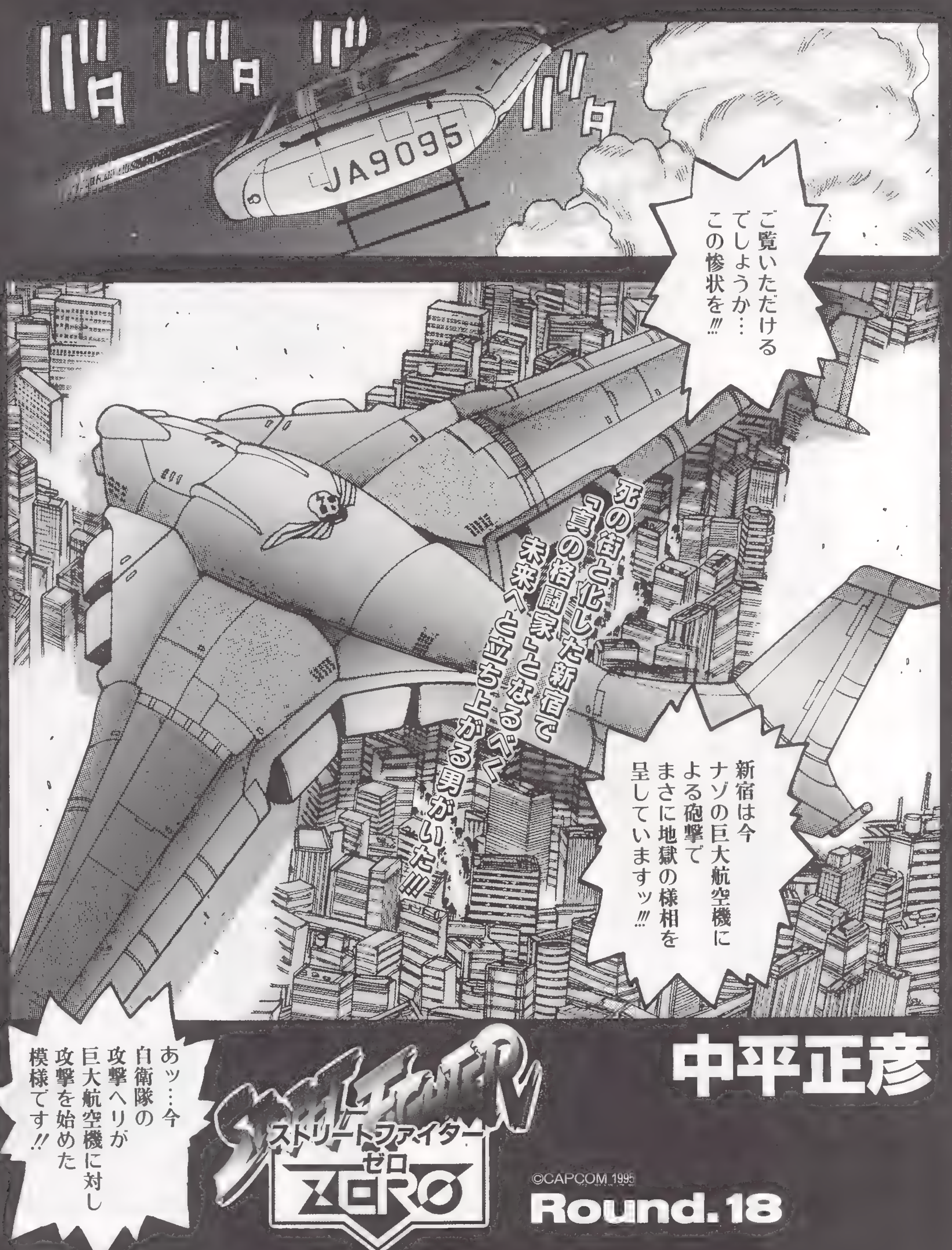
入会金不要。年会費3800円分（会報 HBPRESS 12回分の代金が含まれております）の無記名郵便小為替と、80円切手を貼った宛名記入済み返信用封筒、そして住所・氏名・電話番号等を記載したシートを同封して下記の住所までお送り下さい。

<主要取り扱いサークル>
阿修羅屋、サークル「TRAP」、などの他、全300サークル以上。

同人アイテムのネットワーク

HB倶楽部

<お申し込み・お問い合わせ>
〒162東京都新宿区富久町1-5
ナイトスピリッツビル2F
「HB倶楽部事務局G」まで



ご覧いただけるでしょうか…この惨状を!!!
死の街と化した新宿で「真の格闘家」となるべく未来へと立ち上がる男がいた!!!
新宿は今ナゾの巨大航空機による砲撃でまさに地獄の様相を呈していますッ!!!
あッ…今自衛隊の攻撃ヘリが巨大航空機に対し攻撃を始めた模様です!!
JA9095
ストリートファイターゼロ
ZERO
中平正彦
©CAPCOM 1995
Round.18


いいかここで墜とそうと思うな!!
新宿から追い払えばそれでいい!!
おろかな…
眼に見ゆる火で「シャドルー」を倒せはしても…
ベガを滅することなど決してできぬ!
ベガを滅することが出来るのはリュウの内なる「心の火」のみでござる!



さくら…！
小童…何のマネだ…!!
これ以上…おまえの好きにはさせない！
ベガ!!おまえは俺が倒す!!


笑わせるな！
ローズごときの金縛りの術を自力で破ったとて…
きさまの敗北にゆるぎはない！
!?


ゴロ ゴロゴロ…
雨が来るな…
火災のせいだな…
気流も乱れてきた
コブラでの戦闘もそろそろ限界だな
通してくれ!!
新宿でリュウ…友達が闘ってるんだ!!!
ここは緊急車輌以外通行は厳禁だ!!
馬鹿野郎!!!
おまえの友人だけじゃない…
多くの人々が新宿で闘ってるんだ!!!
その友人を信じてここで待て!!
ぐっ…


!!!
こッ…コブラが墜ちたぞ!! 消化器持って来い!!!
搭乗員は無事なのか!!?
もっとミサイルに消火剤を!!
頭を低くしろッ ローターに気を付けろ!!
エンジンに被弾してる…爆発するぞ!!
搭乗員生きてるぞ!!!
くそッ…キャノピーが開かん!!
…!!
どけ!



うッ…すすげー！
感心してないで早く助け出せよ!!
ベルトが外せん!!
ちッ…
しかたねー
信じてるぜ
リュウ…
かならず
ベガを
倒すんだぜ…
リュウ!!
さくら!!
良かった…
死んじゃったのかと
思ったよー!!
ここは…?
私何
してたっけ?
はっ…
あのひとは!?


??
さつきと様子が違う…!?
フフ…「殺意の波動」か……小賢しぃ!!
我が「サイコパワー」の前に平服せい!!!


なッ…!?!
この眼は
正気を保って
いるのか!!!



新宿
バカなぁ!!!
「殺意の波動」に目覚めた時には正気を失っていると…
なッ…何なの今の…?
な…
なんだ…!?
一体何だ?? この気分は…??
俺の身体に流れる血の動きが指先にいたるまではっきりと分かる!
おだやかで落ち着いた気分… まるで前進を普く覆っていた氷が一気に融けてゆく… そんな気分だ…!
フフフ…


ローズの
時間稼ぎが
効いたのか…
あるいは
我が「サイコパワー」に
呼応したのか…
ムアッ
ハ～～～～～!!!
ついに
「殺意の波動」…
己が物と
したらしいな
うそ…!!
今のが全然
効いてないの
──!?
だがやはり
我に脅威を
あたえる程の
力は無かった!
きさまごときに
「サイコパワー」を
使うまでも
ないわ～～～!!
いや この
腕すら
使うまでも
ない!
……!!



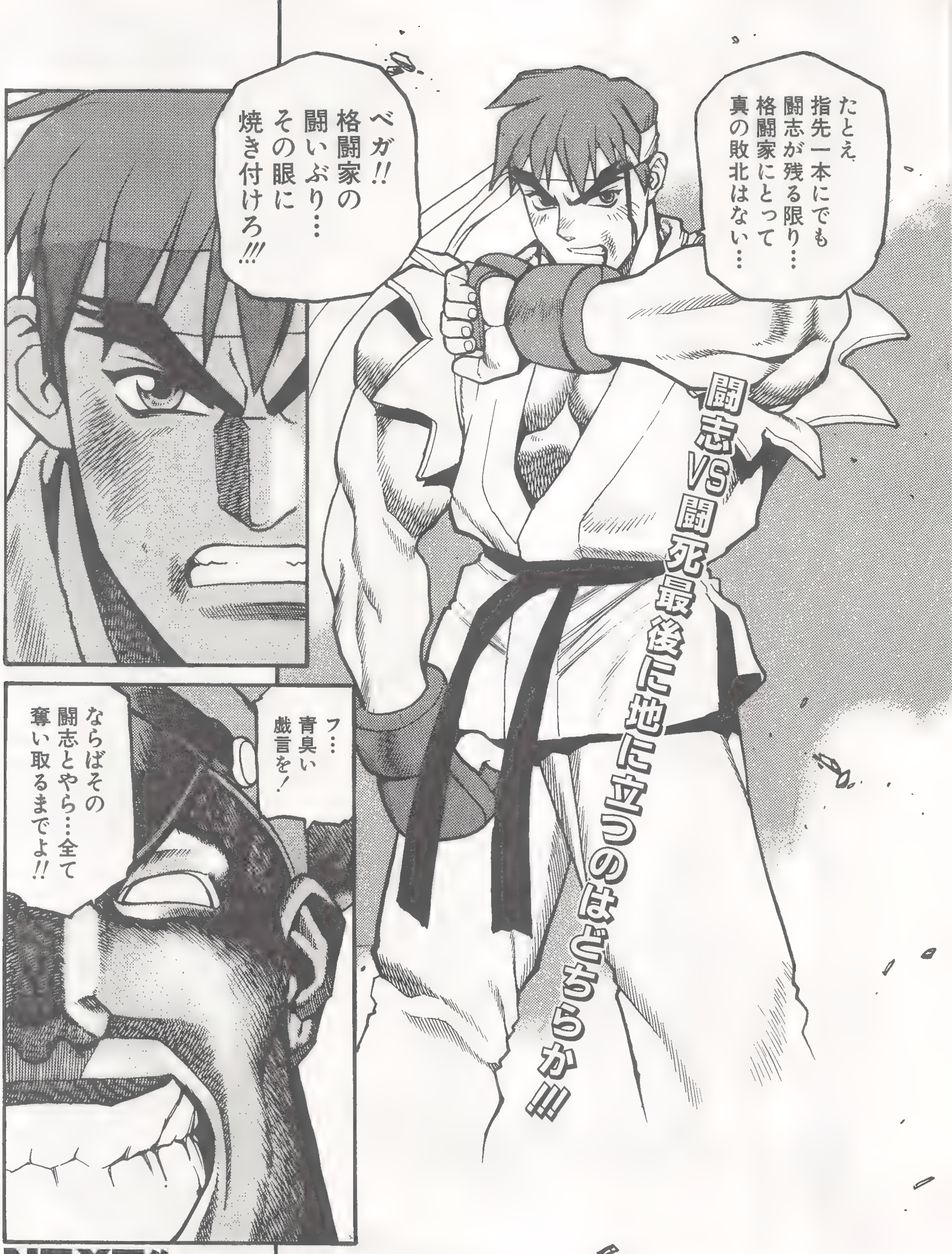
勝負だッ
ベガ!!!
ムアッハ!!!
効かぬと
言っている!!!
チィ
クル
クル
クル


良い攻めだ…合格点をくれてやるぞ
くッ……!!
竜巻旋風脚!!!
ただしあくまで格闘家としての採点だ…
これしきの攻めではん〜ん…この腕は崩せぬな〜〜〜!!
何言ってんの空飛ぶなんて反則じゃん!!


ちッ!!
昇龍
無駄骨と知ってもなお攻めるか!!
愚か者め思い知れぃ!!!
ヘッドプレス!!!
………
まだまだァ!!!
絶望に唸れィ!!!
危ない!!!



にやり…
なに!!!
こらえた!!
すごい根性だわ!!
……くッ
…よく聞けベガ…


たとえ、指先一本にでも闘志が残る限り…格闘家にとって真の敗北はない…
闘志VS闘死最後に地に立つのはどちらか!!!
ベガ!! 格闘家の闘いぶり…その眼に焼き付けろ!!!
フ…青臭い戯言を!
ならばその闘志とやら…全て奪い取るまでよ!!

NEXT!!

DISC BOX

今号の新作情報

進め！対戦ぱずるだま オリジナル・ゲーム・サントラ



1996年6月5日発売
キングレコード/コナミレーベル
CD：KICA - 7704
価格：￥2200（税込み）

新たな展開を始めている「ぱずるだま」シリーズであるが、本流もそれらに負けじと新しいキャラを加え、前作キャラのパワーアップでがんばっている。そんな「進め！」だが、このゲームのもう1つの楽しみであるあのサウンド、これもパワーアップしている。「おや?これっていつもと…」と思う人も。こんな雰囲気もまたいいよね！横山智佐さんが歌う「ぱずるだまの歌」を含む34曲収録ものだ！

セクシーパロディウス オリジナル・ゲーム・サントラ



1996年5月22日発売
キングレコード/コナミレーベル
CD：KICA - 7703
価格：￥2200（税込み）

シューティングゲーマーを熱くさせた前作「極上パロディウス」から2年、続編が発売された。今回のパロディウスは、な、なんと「セクシー」。ちょっと大人の雰囲気入りのシューティングになったようだ。もちろんシューティングゲームなので、ガンガン撃っていく系だが、そこはこのシリーズ、決してやさしくはない。そんなゲームをバックで盛り上げるノリノリなサウンドのCDが発売！きくぜ！

カプコン ゲーム サウンドトラック ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドウ オーバー ミスタラ



1996年5月22日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL - 2169
価格：￥2000（税込み）

最近では珍しくなった横スクロールアクションゲームであるが、そのネームバリューとカプコンならではのゲーム作りで前作を超える内容で登場したパートⅡがこの「シャドウ オーバーミスタラ」だ。前作に比べアクション性を重視し、ストーリーもさらに面白く展開できるものを取り入れ、よりD&D®らしくなったといえる。もちろんそれはサウンドにもいえること。さすがはカプコンだね！



ずるずる

最近「このゲームのVGMがカッチョエエゾ！」と思うことが少なかったのでVGMを録る気になれなかった。だがようやくその気になったゲームがあったので久々にDATを使おうと思ったらガチョーン。動かない！使わなくとも手入れをしなきゃなあと思った。型も古いのでおニューを買おうかと思うが意外に新作がない。なんで？

TOP10 4/1〜4/30 ㋖屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	-	99	ときメキ対戦ぱずるだま	KR	KICA-7699	2200円
	2位	-	69	沙羅曼蛇 2	KR	KICA-7695	2200円
	3位	-	50	ときめき／金月真美	KR	KICA-7700	3000円
	3位	-	50	ときめきメモリアルAPR. 伊集院レイ	KR	KICA-7687	2800円
	5位	1	40	速攻生徒会 ドラマCD	KR	KICA-1174	2800円
	6位	-	38	19XX	VE	VICI-2168	2000円
	7位	2	36	ワルキューレの伝説外伝 ローザの冒険	TR	TDCD-1133	3000円
	8位	-	30	ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 オリジナル	PC	PCCB-212	1500円
	9位	-	27	ときめきメモリアル オリジナルゲームサントラ	KR	KICA-765-6	3800円
	9位	3	27	もっと!ときめきメモリアル MAR.	KR	KICA-7686	2800円
ビデオトップ10	1位	1	127	鉄拳 2	SS	GV-22	4800円
	2位	2	86	REALBOUT餓狼伝説	SS	GV-24	4800円
	3位	-	36	ファイティング・バイパーズ	CR	COVC-4724	4800円
	4位	-	15	エヴァンゲリオン 3	KR	KIVA-251	5300円
	4位	-	15	ストリートファイターZERO	SS	GV-19	4800円
	4位	3	15	REALBOUT餓狼伝説	PC	PCVP-11853	4800円
	7位	-	12	Vivid 國府田マリ子	KR	KIVM-98	4900円
	7位	-	12	バーチャファイター 2	SS	GV-15	4800円
	7位	6	12	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	7位	8	12	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SS	GV-21	4800円

PC：ポニーキャニオン KR：キングレコード VE：ビクターエンターテインメント
SM：ソニーミュージックエンターテインメント TE：東芝EMI CR：コロムビアレコード
SS：新声社

CD&ビデオトップ10

CD編

先号から生き残ったタイトルが1、2、3位の3つのみ。入れ替わりが多い中、トップに立ったのはときメモ対戦ぱずるだま！

これを追って沙羅曼蛇2が2位、3位はともにときメモとなった。

対戦格闘ものはいずこへ？

ビデオ編

今号も鉄拳2がトップを守った。それに続いてリアルバウトが2位を守った。

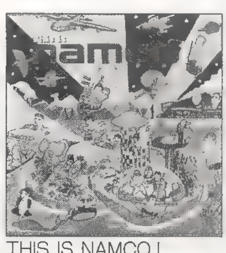
3位にはFバイパーズとなるが、やや力不足を感じる。

4位以下は混戦状態。エヴァンが入っているところが面白い。しばらくはこんな感じの展開が続くだろう。

今号のオススメタイトル

ナムコクラシックコレクションもすでに2作この世に出ているが、そのゲーム内容はオリジナルとアレンジというもの。オリジナルはそのままだが、アレンジは今ふうに仕上げたものだ。当然そのバックに流れるサウンドも変わっている。

今回オススメするCDは、そんなアレンジの雰囲気を味わえるもの「THIS IS NAMCO！」だ。違った味もなかなかだぞ。



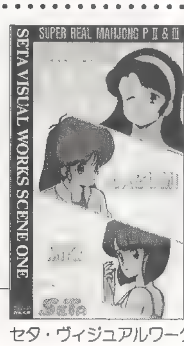
THIS IS NAMCO！
（アポロン）

PⅥが登場し、女キャラファンが熱くなっている今、その原点となったPⅡを見直してみたい。

PⅡの映像が入っているタイトルというと「セタ・ヴィジュアルワークス シーン1 SR麻雀PⅡ、PⅢ／ツインイーグル」である。

PⅡだけでなく、PⅢも入っている点がこのビデオのおいしいところかも。

あのきれいな絵をコマ送りして見るのも一興だ。



セタ・ヴィジュアルワークス シーン1（ポリスター）

ドリーム Toco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

D.T.M'S随時大募集!!
（ドリーム・トコ・メンバーズ）

低金利分割払いもOKです！

詳細はＴＥＬにて

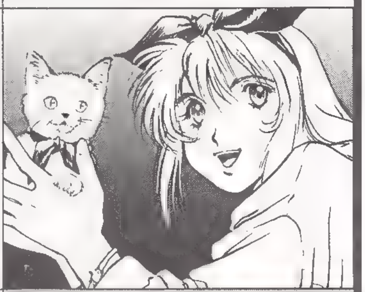
リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手３枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（１ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

リストのFAX発送を始めました

①03-5256-4403をダイヤルする
②ガイダンスの後ＢＯＸ番号0195＃をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す
（情報料無料）



コナミ

イーアルカンフー	10,000
サプライズアタック	3,000
餓流禍	20,000
出たな!!ツインビー	6,000
ガイアポリス	20,000
XEXEX	28,000
パンクショット	5,000
ローラーゲームズ	7,000
リングの王者	5,000
究極戦隊ダダンダーン	32,000
スラムダンク	30,000
ボリネットウォリアーズ	40,000

タイトー

クイズ世界はShow byショーバイ!!	2,000
クイズクエスト	4,000
クイズHQ	4,000
インセクターX	6,000
スペースインベーダーDX	10,000
チャンピオンレスラー	5,000
奇々怪界	7,000
サンダーフォックス	10,000
ライディングファイト	30,000
グリッドシーカー	25,000
レイフォース	48,000
プリルラ	65,000

ナムコ

ソウルエッジ	85,000
クラシックコレクションVol.1	28,000
スーパーワースタ'95	8,000
タンクフォース	10,000
ドラゴンスピリット	45,000
コズモギャングザパズル	3,000
ティンクルピット	8,000
ニューマンアスレチック	8,000
スーパーワールドコート	5,000
クラックス	2,000
グレートスラッガーズ	1,000
グレートスラッガーズ'94	1,000

データイースト

アベンジャーズ イン ギャラクティックストーム	40,000
ダンクドリーム'95	28,000
マジカルドロップPLUS1	18,000
マジカルドロップ	10,000
ガンボール	40,000
サンダーゾーン	15,000
スタジアムヒーロー	2,000
ファンキージェット	7,000
キャプテンアメリカ	10,000
タンブルポップ	4,000
ファイターズヒストリー	4,000

麻雀

エンジェルキッス	50,000
スーチーパイⅡ	47,000
ファイナルロマンス2	35,000
同級生	20,000
ハイパーリアクション	10,000
セーラーウォーズ	12,000
レモンエンジェル	10,000
テレフォンマージャン	1,000
お雀子館　2番館	2,000
実験ラブストーリー	3,000
キャンパスハンティング	1,500
ビタミンC	2,000

MVSカセット

リアルバウト餓狼伝説	30,000
龍虎の拳外伝	15,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	7,000
ビッグトーナメントゴルフ	25,000
まる子デラックスクイズ	8,000
ステークスウィナー	28,000
ザ・キングオブファイターズ'95	20,000
天外魔境真伝	7,000
超人学園ゴウカイザー	6,000
雀神伝説	8,000
ASOⅡ	4,000
オペレーションラグナロク	7,000

その他

上海Ⅲ	23,000
ブロックアウト	4,000
ザインドスリーナ	15,000
オメガファイター	6,000
忍者くん　阿修羅の章	13,000
PANG！3	18,000
ぱづり	10,000
卒業証書	10,000
戦球	50,000
バトルガレッガ	45,000
首領蜂	30,000
エリア88	55,000
アタックス	3,000
パーフェクトソルジャーズ	20,000
能力向上委員会	3,000
クイズDNAの反乱	1,000
スーパーX	12,000
熱答クイズチャンピオン	2,000
ガルメデス	2,000
グランドクロス（P無）	1,000
クイズTV合衆国	1,000
スパイナルブレーカーズ	2,000
闘神伝ブレイザース	7,000
ハットリス	2,000
F1グランプリ	2,000

各種ロム・サブ

マーヴルスーパーヒーローズ	25,000
ヴァンパイアハンター	20,000
ストリートファイターZERO	15,000
スーパーストⅡX	5,000
スーパーストⅡ	2,000
スーパーマッスルボマー	15,000
パワードギア	25,000
ゲーム天国	8,000
湾岸戦争	3,000
P-47 ACES	2,000
エンジェルキッス（サブ無）	5,000
スーチーパイⅡ（サブ無）	2,000
沙羅曼蛇2	10,000
ツインビーヤッホー！	5,000
対戦ぱずるだま	6,000
極上パロディウス！	3,000
上海万里の長城	45,000
サンドアール	25,000
ファンキーヘッドボクサーズ	10,000
エジホン探偵事務所	2,000
ゴールデンアックスザデュエル	2,000
ばくばくアニマル	2,000
バーチャファイターリミックス	4,000
ファイナルアーチ	7,000
逆鱗弾	10,000

通販(代引)システムＯＫ！(当店は通販専門店です)

●受付時間　平日11：00～20：30
　　　　　　土　13：00～20：30
●定休日　日・祝祭日(臨時休業もあります)

とことんやるなら ドリームToco（トコ）

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 ＴＥＬ048-685-9834

お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にＴＥＬしてください。
●在庫リスト月２回発行になりました。(月始・中旬頃です。)

もうすぐ夏だね～。フフッ。でもその前に日本にはなぁ
梅雨という、うっとーしい季節があるんだよぉ。ヤダヤダ。
そんな時にはゲーセンでうさばらしだー!!

EVENT

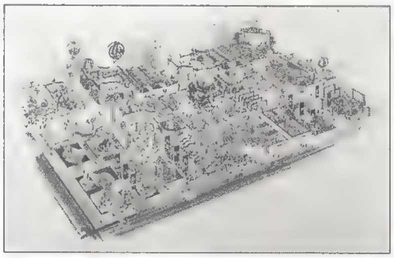
この夏最大のイベント！ TOKYO GAME SHOW'96開催

コナミ、エニックス、カプコン、スクウェア、タイトー、ナムコ、バンプレストハドソン等の名だたる業界各社が「CESA」なる協会に加盟してることを知っている人はいたかな？ん？返事が小さいぞ。

まだ発足したばかりのこの協会「CESA」主催のビッグイベントが、この夏、東京ビッグサイトで開かれるぞ。イベント名は「TOKYO GAME SHOW '96」。

夏休みに開催されるこのイベントは3日間で10万人の人出を見込み、ゲームファンのみならず家族連れでも楽しめるように多角的な催しを用意しているんだ。

メインイベント会場での
＊文化放送番組「広井王子のマルチ天国」の公開録音
＊人気アニメ声優ゲストのミニライブ
＊コスプレコンテスト
＊チャリティオークション
などの催しの他、ゲーム業界に関心のある学生向けの「業界フォーラム」や「ゲーム関係の専門学校紹介」等、これまでのゲーム業界イベントとは違ったスタンスの催しとなる予定だぞ。



6月1日から前売チケットが発売されるが、なんとメスト読者へ特別にポスター付きメモリアルチケット（限定5000名販売）を30名にプレゼント!!欲しい人は葉書に住所、氏名、年齢、TELを明記して編集部まで送ってくれー！

（主要プレイガイド）
（チケットセゾン、チケットぴあ、CN、チケットローソン）

	一般（中学生以上）	小学生
前売券	800円	400円
当日券	1000円	500円

＊前売券購入者は会場で豪華景品の当たる抽選に参加できます。

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW C

VIDEO

ゾンビに殺されたくない奴はコレをみろ!!

ラクーン市警所属特殊工作部隊（通称S.T.A.R.S）のヘリに搭乗していたブラヴォーチームは、24日未明突如謎の墜落をした。

やっとのことで脱出し暗い林の中を抜けた一行は、あやしくたたずむ古い洋館にたどり着いた。その建物に侵入したチームを待ち受けていたモノは…。

こんな出だしで始まるPS用ソフト「BIO HAZARD」。夜中にひとりでプレイしてブルってる読者も多いと思うけど、実はオイラもそのひとり。



くそーっ。パスワードわかんないぜー！って人にはオススメ。

オイラと同様ゲームの途中でどうしようもなくなって、爪切ってる人も多いはず。そんな人にうってつけのビデオが5月21日に東芝EMIから発売されたイメージ&攻略ビデオ「Birth of BIO HAZARD」なんだ。攻略法のみならず、キャラクター紹介や武器・アイテムなどの解説、制作・撮影風景などを盛り込んであり、「BIO HAZARD」の舞台裏がたっぷり観られるぞ！

これさえあれば、ソフトを2倍楽しめることは間違いなし！絶対買いだね。

価格
￥4099（税込み）
カラー／ステレオ／40分

EVENT ソウルエッジ エリアチャンピオン大会開催!!

みなさ～ん！以前このコーナーで「鉄拳2エリアチャンピオン大会」のお知らせをしたことがありましたよね。賢いメスト読者のことだから、覚えてるに違いないはず。

その第2弾といえるイベントの開催が決定したんだ。そう、もうわかってると思うけど今度は「ソウルエッジ エリアチャンピオン大会」だ～っ。

前回同様エリアチャンピオンには、自分の名前が入ったタイトル画面が見られる「ソウルエッジ」PS版が贈呈されるほか、観戦に来たギャラリーも抽選で秘密のオリジナルツールがもらえるのさっ！

ソン・ミナ好きな奴みんな来い。ヴォルドもね！



ソウルエッジ エリアチャンピオン大会

～会場～ (6/2開催)

〈札幌〉札幌ファクトリー・一条館特別会場
〈仙台〉メイフェアプラザ仙台
〈千葉〉セントラルプラザ7Fセントラルホール
〈東京〉大田区産業プラザPIO
〈名古屋〉金山総合駅イベント広場
〈大阪〉なんばCITY南館B1シティーホール
〈広島〉ダイイチ・サテライトスタジオ
〈福岡〉VIVRE HALL

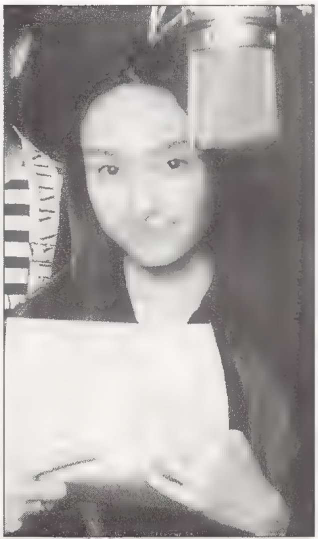
＊当日飛び入り参加したい人は官製葉書で 146大田区多摩川2-8-5 ㈱ナムコソウルエッジ大会係迄6/11必着

問い合わせ先㈱ナムコ ☎03-3756-8652

OTHERS アッ！ちばれいだっ!!

さる、4月25、29日の両日、都内某所でネオジオCD用オリジナルソフト「真説サムライスピリッツ武士道列伝」のアフレコが行われたぞ。ルパン3世に出てくる次元大介役でおなじみの小林清志さん（もちろん柳生十兵衛役）や、芸能界引退後、自らマルチメディア業界に進出したちばレーこと千葉麗子さん（チャムチャム役）、生駒治美さん（ナコルル・シャルロット役）、安井邦彦さん（サンゼルマン役）などの超豪華キャスティング。

千葉麗子さんがこういった舞台に出るのはひさしぶりなので、ファンにとっては誠に喜ばしいことであろう。



「ネタリケクワカケー!」も健在だぞ。

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW C

OTHERS ご連絡下さい

4／15～4／24の間に履歴書を送って戴いた方へ。

事務処理上の手違いで、不採用の通知を送ってしまいました。申し訳ございませんが、下記の条件に該当すると思われる方、至急ご連絡下さい。

・広告代理店に勤務されていた
・福岡店店長希望で応募された
・年齢28～29歳くらい
・履歴書の写真は眼鏡をかけていた
・キーホルダーを履歴書と一緒に受け取った方

〈連絡先〉（株）マルゲ屋
03-3293-9069

OTHERS アキバの帰りに寄ってみよう！

秋葉原電気街の外れに敢然とそびえ立つバベルの塔、もとい「書泉BT秋葉原店」。

電気街の帰りにフラッと立ち寄り、ゲーム関係の書籍やマンガなんかをあさっていく人も多いと聞く。

その書泉BTが開店2周年を記念して、「ゲーム・攻略本フェア」を開くんだぞ！

同店7Fのゲーム・攻略本スペースをどか～んと2倍に拡張してみんなの来店を待ってるぞ！行ってみようね。

CD

魔法少女ココ 可憐に大ボケ！

今夏発売予定のPS用ゲーム「魔法少女ファンシーCoCo」。ゲームに先行してラジオ日本とKBS京都でラジオドラマが放送されている。

今回はそのCDドラマとその聴きどころを紹介しよう。

『魔法少女ファンシーCoCo P(プレミアム) ACT.1「魔法の王女は大変だ！」』

6月1日にバップから発売されるこのドラマCDは、魔法の国のプリンセス・ココがマジカル・ボールを手に入れるまでのドタバタ道中劇。

出演者はココ役に白鳥「おばさんの演技も演りました」由里、ライバルのミュール役に松本「思わず笑っちゃうこと請け合いです」梨香を起用。ほかに岩永哲哉、氷上恭子、森川智之、桧山修之、見志村知道らが脇を固めている。(敬称略)。これで3千円は安いぞ！



こちらは同時発売のSCD「ガラスのSummer Days」(歌：白鳥由里)のアーティストたちでしゅ。

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CH

LIVE

國府田マリ子 2ndコンサートツアー日程決定!!

ラジオ「ツイパラ(3)」も復活、サードシングル「私が天使だったらいいのに」も発売されて、今まさに追い風状態の國府田マリ子（最近ショートカットになってちょいとビックリ）のコンサートツアーが決まったぞ。

7月27日(土)　埼玉　蕨市民会館
7月31日(水)　名古屋　愛知県勤労会館
8月1日(木)　大阪　厚生年金会館
8月3日(土)　福岡　スカラエスパシオ
8月18日(日)　新潟　フェイズ
8月20日(火)、21日(水)　東京　中野サンプラザ

以上6カ所。チケットは各会場とも3900円(税込み)。詳しくはテレホンサービス03-3724-4600へ。

きっと前よりも気持ちが、ドキドキするよ。



きつと前よりも「気持ちたち、ドキドキする」よ。

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHE

OTHERS

マルゲ屋からのお・知・ら・せ♡

ここでは4月28日に行われた㋘屋協賛イベントのリポートと次回の告知をするぞ。

まずは大阪から。リノ戎橋店主催の「クイーン&ドラゴン」というコスプレイベントのリポート。

難波駅の近くにあるこのアミューズメントプレイスの3階で行われたこのイベントは、何と司会アシとして本物の猿が登場し、大会の間中参加者を楽しませていた。

これは純粋なコスプレ大会ではなく、イベント全体を通してわらわらとコスプレイヤーが増えていく、といった感じのイベントだった。

ゲーム大会では、熱い闘いが繰り広げられ、ビンゴ大会では参加賞の㋘屋提供の品物などが大ウケ、にぎやかなイベントだった。

次回は8月下旬の日曜日を予定しており、その際に今回のコスプレへの投票結果を発表するそうだ。詳細は㋘屋などチケットを扱うお店にて。

次は名古屋。「コスティーn名古屋2」というこちらは普通の!?ダンパ。スタジオYOU主催で名古屋では一番を誇る大きなコスパだとか。

会場がディスコということもあって音響効果は抜群で、お立ち台を始め、ホール全体で超盛り上がりを見せていた。

コスプレ歴10年から初心者まで様々な客層で、ファッションショーや4部構成のステージどれもが大盛況。アンコールまであった。次回は7月28日に開催予定でチケットは、ぴあもしくは㋘屋で。

以上、㋘屋特派員からのリポートでした。（文責㋖）



名古屋のエリス²、坂上さん&Hanaちゃん。ラヴリ〜♡



大阪の白バン君。オラァ！とポーズを決めてほしかったっス。

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ニューアストロシティ
(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格￥235,000(税込)
初回￥21,540 ￥21,200×11回
初回￥12,280 ￥11,400×23回
初回￥10,720 ￥ 8,100×35回

SEGA ニューアストロシティ+ソニック・ザ・ファイターズ 組込
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥785,000(税込)
初回￥71,040 ￥70,900×11回
初回￥38,280 ￥38,200×23回
初回￥27,320 ￥27,300×35回

SEGA ニューアストロシティ SEGA バーチャロン 組込
(筐体専用パネル)



通販価格￥960,000(税込)
初回￥86,940 ￥86,700×11回
初回￥47,180 ￥46,700×23回
初回￥36,420 ￥33,300×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット
通販価格￥558,000(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO2 (カート)
シャドーオーバーミスタラ (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X-MEN (カート)

初回￥50,472 ￥50,400×11回
初回￥28,444 ￥27,100×23回
初回￥19,616 ￥19,400×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM ストZERO 2 (新品) セット
通販価格￥388,000(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO (カート)

初回￥35,592 ￥35,000×11回
初回￥20,784 ￥18,800×23回
初回￥16,776 ￥13,400×35回

SEGA ニューアストロシティ+TAITO F3 セット
(筐体12ボタンパネル仕様) 通販価格￥498,000(税込)



F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)

初回￥45,932 ￥44,900×11回
初回￥25,064 ￥24,200×23回
初回￥17,996 ￥17,300×35回

SEGA ニューアストロシティ NAMCO ソウルエッジ NEW Ver セット
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥438,000(税込)
初回￥40,292 ￥39,500×11回
初回￥21,684 ￥21,300×23回
初回￥16,376 ￥15,200×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) KONAMI GXセット
通販価格￥588,000(税込)



GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
サッカースーパースターズ (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)

初回￥53,292 ￥53,100×11回
初回￥28,984 ￥28,600×23回
初回￥22,176 ￥20,400×35回

CAPCOM ミニキュート (新品) CAPCOM ストZERO2 (新品) セット
(18インチ筐体)
通販価格￥235,000(税込)



初回￥21,540 ￥21,200×11回
初回￥12,280 ￥11,400×23回
初回￥10,720 ￥ 8,100×35回

CAPCOM CPSⅡボードマスターセット
通販価格￥378,000(税込)

ボードマスター
CPSⅡマザーボード
ストZERO2 (カート)
シャドーオーバミスタラ(カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X-MEN (カート)
CPSⅡ用ハーネス



初回￥34,652 ￥34,100×11回
初回￥20,604 ￥18,300×23回
初回￥14,756 ￥13,100×35回

NAMCO 鉄拳2NEW Ver,ボードマスター セット
通販価格￥230,000(税込)

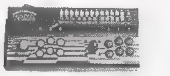
ボードマスター
鉄拳2NEW Ver
ハーネス



初回￥21,620 ￥20,700×11回
初回￥13,340 ￥11,100×23回
初回￥11,460 ￥ 7,900×35回

PANATWIN. JALECO セット
通販価格￥168,000(税込)

パナツイン
MEGA32マザー
ゲーム天国 (カート)
P-47 ACES (カート)
スーチーパイ2 (カート)
湾岸戦争 (カート)
ハーネス2本 (カート)



初回￥16,012 ￥15,100×11回
初回￥ 9,924 ￥ 8,100×23回
初回￥ 7,336 ￥ 5,800×35回

NAMCO ソウルエッジ NEW Ver ボードマスター セット
通販価格￥258,000(税込)

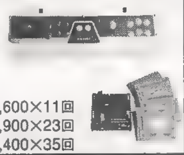
ボードマスター
ソウルエッジ
ハーネス



初回￥23,372 ￥23,300×11回
初回￥13,844 ￥12,500×23回
初回￥11,516 ￥ 8,900×35回

TAITO F3, ボードマスター セット
通販価格￥328,000(税込)

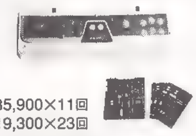
ボードマスター
F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)
ハーネス



初回￥29,952 ￥29,600×11回
初回￥17,404 ￥15,900×23回
初回￥11,656 ￥11,400×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット
通販価格￥398,000(税込)

ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
サッカースーパーヒーローズ (ロム)
ハーネス



初回￥36,532 ￥35,900×11回
初回￥20,964 ￥19,300×23回
初回￥15,296 ￥13,800×35回

新品基板値引きOK!!

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM ストZEROⅡ

☆いよいよ発売!!
もちろん値引き有り!!

CAPCOM

CPⅡマザーボード	15,000
ストZERO2 (新品)	値引き有り
ロックマン (新品)	50,000
闘神伝2	45,000
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)	30,000
ストZERO (カート)	15,000
ヴァンパイアハンター (カート)	15,000
サイバーボッツ (カート)	35,000
X-MEN (カート)	20,000
マジックソード	28,000
トップシークレット	42,000
ファイナルファイト	17,000
ブラックドラゴン	25,000
1943	12,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000
天地を喰らうⅡ	25,000

KONAMI

パワフルプロ野球 (新品)	値引き有り
スラムダンク2 (新品)	値引き有り
沙羅曼蛇2 (新品・ロム)	30,000
スラムダンク	40,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
ゼクセクス	36,000
グラディウスⅢ	38,000
クライムファイター	15,000
タートルズ スーパー亀忍者	8,000
ツインビーヤッホー (ロム)	10,000
極上パロディウス (ロム)	5,000
A-JAX	30,000
クライムファイター2	15,000
マーシャルチャンピオン	20,000
出たな ツインビー	18,000
トライゴン	20,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000
プレミアサッカー	12,000
パロディウスだ	15,000

ビットファイター	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

ソウルエッジ NEW Ver	値引き有り
クラシックコレクション2 (新品)	85,000
トイポップ	68,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ワルキューレの伝説	68,000
ドルアーガの塔	84,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
マッハブレイカーズ	40,000
アウトフォクシーズ	35,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ファイナルラップR (基板のみ)	35,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
F/A	15,000
スプラッターハウス (ロム)	25,000
タンクフォース (ロム)	10,000
プロテニス (ロム)	12,000

TAITO

サイキックフォース (新品)	193,000
ゲキリンダン (新品・ロム)	10,000
パズルボブル2 (ロム)	23,000
ダライアス外伝 (ロム)	28,000
エレベーターアクションリターンズ (ロム)	30,000
あっかんべえだー (ロム)	15,000
バブルシンフォニー (ロム)	10,000
カイザーナックル (ロム)	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー (白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー (カラー)	50,000
カブキZ	15,000
パズルボブル	15,000
特殊部隊 U・A・G	7,000

バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
ニュージーランドストーリー	10,000
達人	8,000
大旋風	6,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000
アルカノイド改テトリス	8,000

SEGA

ソニック・ザ・ファイターズ (新品)	値引き有り
デカスリート (新品)	値引き有り
バーチャーキッズ	90,000
ファイティングバイパーズ (音声アンプ付、配線済)	250,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	65,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ピットフォール2	45,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	12,000
Jリーグ1994	18,000

DECO

ダンクドリーム95 (新品)	40,000
マジカルドロップ	15,000
ロボコップ2	15,000
ダークシールⅡ	15,000
ダークシール	15,000
キャプテンアメリカ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
ファイターズヒストリー	6,000
バックファイヤー	45,000

ワールドカップバレー95'	30,000

IREM

アールタイプ レオ	
フック	28,000
四川省2	25,000
ボンバーマンワールド	10,000
ボンバーマン	28,000
ぐっすんおよよ	10,000
迷宮島	13,000
サンダーブラスター	10,000
大工の源さん	12,000

BANPRESTO 6,000

ウルトラ警備隊	
ドラゴンボールZ 2	25,000
アルチメイトテニス	20,000
SDガンダム サイコサラマンダー	12,000
マクロス	4,000

SNK 15,000

MV-1A (新品)	

キングオブファイター95'	48,000
餓狼伝説3	30,000
ワールドヒーローズパーフェクト	2,000
リアルバウト餓狼伝説	8,000

ATLUS 30,000

ブレイゾン	
豪血寺一族	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	10,000

その他 43,000

ゲーム天国	
ワールドラリー	110,000
V・ファイブ	30,000
ライデン	13,000
いっき	25,000
富士山バスター	20,000
がんばれゴンタ2	9,000
レモンエンジェル	25,000
ドキューン	22,000
達人王	15,000
	18,000



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、なにわ銀行阿倍野支店(普)19610
相互信用金庫本店(普)0030322

書店（帖合）印	部数 冊

ゲーメスト単行本

- ストⅡ　波動拳の謎　定価980円
- 餓狼伝説の謎　定価980円
- 侍魂の謎　定価980円
- ワールドヒーローズの謎　定価880円
- 龍虎の拳の謎　定価880円
- 豪血寺一族の謎　定価880円
- KOF'94の謎　定価880円
- 真侍魂の謎　定価880円
- ヴァンパイアの謎　定価880円
- スーパーリアル麻雀のひみつ　定価880円
- ヴァンパイアハンターの謎　定価880円
- 餓狼伝説３の謎　定価880円
- 鉄拳の謎　定価880円

ゲーメストＺ文庫

- ヴァンパイアハンター外伝　モリガン編 ～紅い月の魔女～　定価570円
- ストリートファイターⅡ（外伝） ウルティメット・タワーズ①　定価590円
- 幻想神話ラスト・ラグナロク①　定価590円
- ヴァンパイアハンター外伝　レイレイ編 ～終わらない春～　定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

書名	冊数
速攻生徒会② 定価500円 小川雅史	冊
極上パロディウス 定価850円 岩尾奈美恵	冊
コンティニュー？ 定価680円 ひさの瑠珈	冊
ヴァンパイアハンター４コマ 定価580円	冊
龍虎の拳2② 定価680円 天獅子悦也	冊
カプコン美少女戦士コミック アンソロジー② 定価780円	冊
キャプテンコマンドー② 定価850円 戸橋ことみ	冊
ワールドヒーローズ2④ 定価850円 雑君保プ	冊
KOF'95 ４コマ決定版 定価580円	冊
ヴァンパイアハンターコミック アンソロジー② 定価780円	冊
ネオジオギャルズコミック アンソロジー③ 定価780円	冊
ストZERO４コマ決定版 定価580円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー 定価780円	冊
ストリートファイターZERO 定価550円 中平正彦	冊
出たな！ツインビー③ 定価850円 吉崎観音	冊
侍魂　斬紅郎無双剣 ４コマ決定版　定価580円	冊
スーパーストリートファイターⅡ X外伝 定価850円 伊藤真美	冊
ギース・ハワード外伝 定価850円 天獅子悦也	冊
KOF'94外伝④ 定価550円 鷹岬諒	冊
ゲーパロ４コマグランプリ⑥ 定価580円	冊
サムライスピリッツコミック アンソロジー 定価780円	冊
餓狼伝説スペシャル① 定価980円 MONDO秀	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆ 6月30日号プレゼント◆

◆ゲーメスト６月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、204ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは６月29日（消印有効）。

1：今号で面白いと思った記事は何ですか？3つまで答えてね！
〔　　　　　〕〔　　　　　〕〔　　　　　〕

2：今号でつまらないと思った記事は何ですか？その理由も教えてください。
〔　　　　　　　　　　　　　　　〕

3：今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか？
〔　　　　　　　　　　　　　　　〕

4：もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか？
〔　　　　　　　　　　　　　　　〕

5：今、熱中しているゲームは何ですか？〔　　　　　〕

6：早くプレイしてみたいゲームは何ですか？〔　　　　　〕

7：ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか？
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　　）

8：今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？記号を記入して下さい。〔　　〕〔　　〕

9：あなたのご意見をご自由に（P.N.　　　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

ゼビウス3D／Gスコアアタック申請用紙

スコア　　　　　　　　PTS

月　　日　達成

エリア		備考（残機）	

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイント、感想など	

店長	印

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品名	定価	数量
餓狼伝説スペシャル	7,000円	本
龍虎の拳2	6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	7,000円	本
ワールドヒーローズ2 JET	6,500円	本
KOF'94	6,500円	本
真サムライスピリッツ	4,800円	本
バーチャファイター2	4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	5,800円	本
ヴァンパイアハンター	4,800円	本
餓狼伝説3	4,800円	本
ストリートファイターZERO	4,800円	本
KOF'95	4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	4,800円	本
鉄拳2	4,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL ( )
FAX ( )

部数　冊

条件

書名

担当者

回　巻

定価

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

「ゼビウス3D／G」スコアアタックキャンペーン係

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所 □□□-□□ ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（6月30日号）

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ 1書店 2ゲームセンター 3コンビニ 4その他	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

便利な分割払いもやってます!!

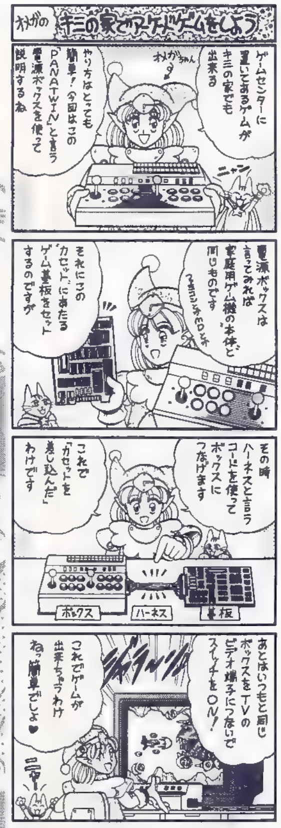
LOTUS PRESS GAME WORLD

その場で賢い買い物ができます。もちろん、通販のクレジットもOK!ボーナス一括、最長36回までOK!

アーケード基板

ハットトリックヒーロー'95	¥78,000
バブルシンフォニー	¥78,000
ダライアス外伝	¥78,000
カイザーナックル	¥78,000
プリルラ	¥68,000
キャメルトライ（P無）	¥15,000
レイフォース	¥50,000
ライトブリンガー	¥33,000
アラビアンマジック	¥23,000
ガンフロンティア	¥38,000
メタルブラック	¥43,000
グリッドシーカー	¥22,000
ライディングファイト	¥18,000
奇々怪界	¥13,000
ニュージーランドストーリー	¥12,000
レインボーランドEX	¥15,000
カダッシュ	¥12,000
プランプポップ（P無）	¥15,000
インセクターX	¥7,000
ラスタンサーガ	¥15,000
キャッスルオブドラゴン	¥6,000
火激	¥3,000
ルナーク	¥10,000
ハットリス	¥2,000
大旋風	¥5,000
スラップショット	¥3,000
功里金団	¥3,000
ミズバク大冒険	¥10,000
ダイノレックス	¥8,000
スーパーQix	¥7,000
バブルボブル	¥15,000
スペースインベーダーDX	¥4,000
■F−3 カートリッジ	
・カイザーナックル	¥3,000
・ダライアス外伝	¥18,000
・バブルシンフォニー	¥5,000
・ハットトリックヒーロー'95	¥5,000
・クイズシアター	¥5,000
・エレベーターアクションリターンズ	¥8,000
・あっかんべいだあ	¥10,000
・パズルボブル2	¥25,000
・逆鱗弾	¥18,000
・パズルボブル2X	¥30,000
・究極タイガーII	¥38,000
[アトラス]	
豪血寺一族	¥12,000
豪血寺一族2	¥23,000
豪血寺外伝	¥35,000
首領蜂	¥39,000
[テクモ]	
がんばれギン君	¥12,000
サンダードラゴン	¥9,000
サンダードラゴン2	¥25,000
雷牙	¥6,000
スーパーピンボールAC	¥10,000
ストライクガンナー	¥4,000
ジェミニウィング	¥8,000
[アイレム]	
海底大戦争	¥30,000
アンダーカバーコップス	¥25,000
ボンバーマンワールド	¥23,000
ジオストーム	¥25,000
ガンフォース	¥9,000
ボンバーマン	¥6,000
ドラゴンブリード	¥8,000
トンマ	¥8,000
野球格闘リーグマン	¥38,000
ガンホーキ	¥10,000
R-TYPE	¥10,000
R-TYPE II	¥10,000
R-TYPE LEO	¥10,000
メジャータイトル2	¥8,000
大工の源さん	¥3,000
剣豪	¥13,000
四川省II	¥7,000
パーフェクトソルジャー	¥20,000
[エスエヌケイ]	
サイコソルジャー	¥78,000
ワールドウォー	¥10,000
ゴールドメダリスト	¥3,000
原始島	¥7,000
ギャングウォーズ	¥5,000
スカイソルジャー	¥6,000
■NEO GEO カセット	
・龍虎の拳外伝	¥25,000
・リアルバウト餓狼伝説	¥28,000
・KOF'95	¥25,000
・KOF'94	¥6,000
・サムスピ斬紅郎無双剣	¥13,000
・ステークスウィナー	¥18,000
・パルスター	¥6,000
・パニックボンバー	¥5,000
・その他有ります	
[セガ]	
ぷよぷよ通	¥15,000
ぷよぷよ	¥8,000
テトリス	¥10,000
コラムス	¥7,000
コラムスII	¥5,000
スタックコラムス	¥4,000
タントアール	¥5,000
イチダントアール	¥8,000
ポトポト	¥3,000
クラッチヒッター	¥2,000
[セイブ開発]	
雷電	¥18,000
雷電II	¥45,000
雷電DX	¥55,000
バイパーフェイズ・1	¥42,000
セイブカップサッカー	¥9,000
ゼロチーム	¥29,000
[UPL]	
アトミックロボキット	¥6,000
アクロバットミッション	¥5,000
ムスタング	¥6,000
ブラックハート	¥7,000
タスクフォースハリアー	¥6,000
宇宙戦艦ゴモラ	¥5,000
[ビデオシステム]	
ソニックウイングス	¥9,000
霊界導士	¥3,000
パイプドリーム	¥2,000
スパイナルブレイカー	¥3,000
[彩京]	
ガンバード	¥23,000
ストライカーズ1945	¥63,000
バトルクロード	¥10,000
[ライジング]	
魔法大作戦	¥18,000
疾風魔法大作戦	¥20,000
バトルガレッガ	¥48,000
[その他]	
特殊部隊UAG	¥15,000
ハイパーデュエル	¥12,000
ドリフトアウト	¥3,000
スーパーイーグルショット	¥8,000
アグレス	¥2,000
ぷろっけん	¥9,000
レッスルフェスト	¥1,000
エアーウルフ	¥3,000
コンバットライブス	¥2,000
ハチャメチャファイター	¥12,000
アースジョーカー	¥5,000
ポラックス	¥5,000
サボテンボンバーズ	¥8,000
スカイスマッシャー	¥10,000
ススメ!!マイルスマイル	¥15,000
ワールドラリー	¥23,000
ツインイーグルII	¥35,000
燃えよゴンタ2	¥15,000
JuJu伝説	¥5,000

その他、リスト以外にも有ります。



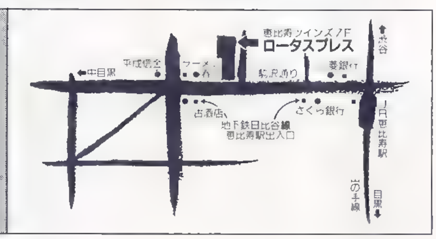
この他基板は豊富に用意してあります。

※価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。

営業時間　AM10:30〜PM7:00

TEL.03-3770-2731

FAX.03-3770-2880



元祖 秋葉原の基板屋

がつ〜んと基板高価買取する店!!

基板高価買取 価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

《アイレム》

ロードランナーI〜IV……各15K
R-TYPE……5K
R-TYPE II……7K
R-TYPE LEO……10K
アンダーカバーコップス……15K
海底大戦争……18K
最後の忍道……13K
イメージファイト……7K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》

ループレバーのゲーム(P付)25K〜
サイコソルジャー……60K
アテナ……15K
ASO……10K
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)

《カプコン》

エグゼドエグゼズ……25K
ガンスモーク……13K
闘いの挽歌……13K
ロストワールド(P付)……95K
CPシステム基板高価買取(TEL)
CPSIIサブボード高価買取(TEL)

《コナミ》

グラディウス(電源付)……23K
グラディウス(ROMボード)……TEL
ライフフォース……30K
サラマンダ……22K
グラディウスII……15K
グラディウスIII……20K
ゼクセクス……20K
A-JAX……20K
悪魔城ドラキュラ……50K
サンダークロス……15K
サンダークロスII……13K
ときめきパズル玉……TEL
ツインビー(バブルボード)……20K
ツインビー(ROMボード)……TEL
ミスティックウォーリアーズ……18K
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》

シティコネクション……15K
忍者くん2……10K
サイキック5……15K
ぶたさん……20K
バルトリック……20K
メガシステム32ボード高価買取(TEL)

《セガ》

ファンタジーゾーン……13K
アッポー……12K
ロボレス2001……12K
エイリアンシンドローム……13K
SDI(P付)……65K
スペースハリアー高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)

《タイトー》

バブルボブル……15K
レインボーアイランド(EXOK)……13K
レイメイズ……20K
メタルブラック(メイン込)……35K
ライトブリンガー……13K
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※F3マザーボード高価買取(TEL)

《デコ》

ザビガ……20K
B-ウイング……20K
トリオTHEパンチ……22K
エドワードランディ……35K
ウルフファング……35K
ナイトスラッシャーズ……20K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)

《ナムコ》

源平討魔伝……23K
ドラゴンスピリット……35K
ベラボーマン(ボタン付)……60K
フェリオス……35K
ファイネストアワー……55K
アサルト(P付)……45K
イシターの復活……TEL
鉄拳2……TEL
※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)

《日物》

ムーンクレスタ(純正)……20K
クレイジークライマー(純正)……40K
フリスキートム……40K
クレイジークライマー2……30K
子連れ狼……35K
戦え!ビッグファイター……35K
※日物レトロ基板高価買取(TEL)

《任天堂》

ドンキーコング(純正)……30K
マリオブラザース(純正)……13K
スペースファイアーバード……25K
※任天堂レトロ基板高価買取(TEL)

《その他》

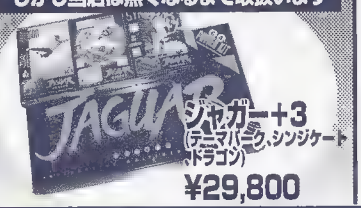
首領蜂……20K
クラッシュローラー(純正)……18K
コロスケローラー……22K
エクイテス……23K
リバーパトロール(純正)……40K
その他オルカ基板高価買取
雷電II……28K
雷電DX……40K
スターフォース(純正)……13K
アルゴスの戦士……12K
ソロモンの鍵……15K
鮫!鮫!鮫!……15K
達人王……13K
バツグン……25K
ジャンプバグ……20K
セーラームーン(全て純正)……30K
ガンバード……18K
ストライカーズ1945……40K
クレイジーコング(2含む)……10K
豪血寺一族2(外伝)……TEL
ミュータントナイト……20K
アークエリア……20K
ウルトラ警備隊……13K
ハチャメチャファイター……10K
ノバ2001……15K

その他の基板も高価買取します。
TELにてどうぞ!

●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
●コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。

アタリ撤退!! さらばジャガー!!

しかし当店は無くなるまで取扱います



ジャガー+3
(テーマパーク、シンジケート、ドラゴン)
¥29,800

恒例 最新入荷タイトル

《S-NES》スポーン……¥8,800
スポーンがアクションゲームで登場
《S-NES》パワーレンジャーファイティングエディション……¥8,800
大人気のパワーレンジャーが対戦格闘に!
《S-NES》アースワームジム2……¥8,800
S-NESにもジム2が登場!
《GENESIS》ベクターマン……¥6,800
名作ベクターマンが遂に再入荷!
《GENESIS》コミックスゾーン……¥6,980
セリフが英語になってカッコイイ!
《GENESIS》スポットゴーズトゥハリウッド……¥6,800
スポット最新作がクォータービューで登場
《GENESIS》VRトルーパー……¥6,800
あのVRトルーパーが対戦格闘で登場!
《GENESIS》アウトオブディスワールド……¥5,800
スーファミ版より当然早いです
《GENESIS》スタートレックネクストジェネレーション……¥6,800
フリーク必見! 遂に再入荷!
《SEGA-CD》スナッチャー……¥6,800
幻のソフト、スナッチャーが再入荷!
《SEGA-CD》マイティモーフィン パワーレンジャー……¥6,400
ルールは昔のLDゲームと全く同じ!
《SEGA-CD》ジアドベンチャーオブバットマン&ロビン……¥6,800
フルアニメーションの中間デモは必見!
《32X》スパイダーマン ジ ウェッブオブファイア……¥7,400
スパイダーマンが32Xに参上!
《32X》WWFレッスルマニア アーケードゲーム……¥7,500
WWFファン必見のプロレスゲーム
《SS》カレッジスラム……¥6,400
カレッジバスケの決定版が登場!
《SS》ベーセズローデッド '96……¥6,800
野茂を含めた最新データで登場
《3DO》VRストーカー……¥6,800
本格フライトシミュレーターが再入荷!
《3DO》DOOM……¥7,200
傑作3Dシューティング遂に入荷!
《3DO》スターファイター……¥6,800
大人気タイトルが再入荷しました!

海外ソフトの最新リストが出来ました!!

ご希望の方は90円切手3枚を同封の上、「飛べ!メッセサンオー」係までお送りください。

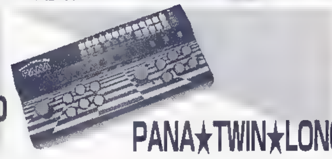
コントロールBOX各種　激安販売中!!　価格はTELにて



NEW ボードマスター
(シンクロ連射内蔵)



シグマAV5000
&8000ターボ



PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

格闘ゲームの最終兵器

SUPER VEGA 21



アストロパネル8ボタン仕様
●16ボタンが独立連射ON⇔OFF可能
●同時押しボタン設定自由
¥CALL

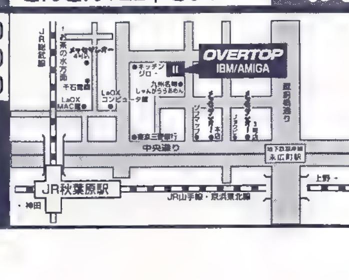
カプコンCPシステム基板 人気タイトル 超特価!!

エリア88、ストライダー飛竜、バース、キャプテンコマンドーetc
価格はTELにて!!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価買取
不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

営業時間	
月〜木	10:30〜20:00
金・土	10:00〜20:00
日・祝	10:00〜19:30



ゲームフリークのオアシス
メッセ サンオー本店
☎03-3255-3453
FAX.03-3255-3455
基板販売事業部　〒101 東京都千代田区外神田3-14-8

筐体・基板・各種パーツ オール激安！

在庫2,000以上

リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！

在庫リストのFAXサービスあります。お電話頂けば、お送りいたします。

買取もガンガンやっています！

新製品も取扱しています。予約受付致します。

セガ



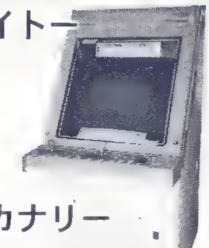
エアロシティ ¥60,000～

セガ



アストロシティ ¥120,000～

タイトー



カナリー ¥50,000～

SNK



MVS U4/25 ¥80,000～

ワールドスタジアム' 9 3	¥6,000
ワールドスタジアム'93激闘版	¥8,000
ワールドスタジアム' 9 5	TEL
ワルキューレの伝説	¥60,000
鉄拳2 Ver. B	TEL

パンプレスト

ＳＤガンダムサイコサラマンダー	¥3,000
ＳＤガンダム ネオバトリング	¥4,000
アクウギャレット	TEL
ウルトラマン倶楽部	¥5,000
ゴジラ	¥8,000
スーパースラムス	TEL
ドラゴンボールZ	¥12,000
ドラゴンボールZ2スーパーバトル	¥15,000
マクロス	¥8,000
マクロス2	¥10,000
マジンガーZ	¥20,000
機動戦士ガンダム	¥3,000
銃弾嵐	TEL
美少女戦士セーラームーン	¥38,000

ビデオシステム

Ｆ－１グランプリ	¥2,000
Ｆ－１グランプリⅡ	¥2,000
スーパーバレーボール' 9 1	¥3,000
スーパーフォーミュラ	¥3,000
ソニックウィングス	¥8,000
ハットリス	¥3,000
ラピオレプス	¥8,000

東亜プラン

Ｖ．ファイブ	¥12,000
お天気パラダイス	¥18,000
タツジン	¥5,000
テキパキ	¥10,000
ドギューン	¥10,000
バツグン	¥32,000
フーピー	¥4,000
達人王	¥15,000

ネオジオ

ギャラクシーファイト	¥4,000
キングオブファイターズ'94	¥4,000
キングオブファイターズ'95	¥23,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	¥10,000
ステークスウィナー	¥28,000
ソニックウイングス2	¥15,000
ソニックウイングス3	¥25,000
パズルボブル	¥23,000
ビッグトーナメントゴルフ	TEL
フライングパワーディスク	¥5,000
ラグナロク	¥6,000
ラストリゾート	¥5,000
リアルバウト餓狼伝説	¥35,000
ワールドヒーローズパーフェクト	¥5,000
将棋の達人	¥10,000
天外魔境真伝	¥6,000
得点王3	¥10,000
風雲黙示録	¥6,000
龍虎の拳外伝	TEL

※その他の在庫多数有ります。
@電話にてお問い合わせ下さい。

クイズ

クイズ三国志	¥5,000
クイズめくるくストーリー	¥3,000
熱闘！激闘！クイズ島	¥3,000
クイズ＆ドラゴンズ	¥5,000
クイズ３６５	¥5,000
クイズＤＮＡの反乱	¥2,000
クイズF1 1.2フィニッシュ	¥3,000
クイズＴＶ合衆国 Ｑ＆Ｑ	¥2,000
クイズカプコンワールド2	¥5,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥2,000
クイズクレトンしんちゃんオラと遊ぼ	¥3,000
クイズゴーストハンター	¥3,000
クイズココロジー	¥2,000
クイズココロジー2	¥3,000
クイズチャンネルクエスチョン	¥3,000
クイズぱにくるファンタジー	¥3,000
クイズ学園パラダイス	¥2,000
クイズ学問のススメ	¥3,000
クイズ人生劇場	¥2,000
クイズ世界はＳＨＯＷ ＢＹ ショーバイ	¥4,000
クイズ殿様の野望2	¥5,000
クイズ魔Ｑ大冒険	¥2,000
クイズ麻雀 早くヤッてよ	¥3,000
クイズ廊下に立ってなさい	¥3,000
ゆうゆのクイズでＧＯＧＯ	¥3,000
熱答クイズチャンピオン	¥5,000
能力向上委員会	¥5,000
爆裂クイズ魔Ｑ大冒険	¥3,000

マージャン

スーチーパイ2（サブ）	TEL
スーチーパイスペシャル	¥12,000
所さんのまーまーじゃん2	¥5,000
エンジェルキッス（サブ）	TEL
スーパーリアル花札	TEL
スーパーリアル麻雀P-II	¥5,000
スーパーリアル麻雀P-III	¥10,000
スーパーリアル麻雀P-IV	¥12,000
スーパーリアル麻雀P-V	¥18,000
スーパー禁版	¥13,000
セーラーウォーズ	¥15,000
ファイナルロマンス	¥12,000
ファイナルロマンス2	TEL
ファイナルロマンスR	TEL
プリティーセーラー１８禁	¥23,000
プロ麻雀 極スペシャル(カセット)	TEL
卒業証書	¥25,000
着せかえ麻雀	¥40,000
同級生スペシャル	TEL
麻雀ハイパーリアクション	¥20,000
麻雀ラマン	¥4,000
麻雀レモンエンジェル	¥18,000
麻雀極	¥18,000
麻雀同級生	¥28,000
麻雀牌鯨団	¥5,000
流星雀士キララスター（サブ）	TEL
恋こいしましょ	TEL

※その他の在庫多数有ります。
@電話にてお問い合わせ下さい。

その他

ＸＸミッション	¥5,000
アクロバットミッション	¥5,000
タスクフォースハリアー	¥5,000
ハチャメチャファイター	¥10,000
アテナのハテナ	¥5,000
ギャルズパニックⅡ	¥10,000
ギャルズパニックⅢ	¥45,000
グレート1000マイルラリー	¥10,000
究極のオセロ	¥5,000
琉球	¥5,000
おいしいパズルいりませんか	¥3,000
へべれけのぽぷーん	¥4,000
上海	¥5,000
ワールドラリー	¥5,000
五月陣戦	¥10,000
五月陣戦2	¥18,000
スカルファング	¥7,000
ダイエットＧＯＧＯ	¥5,000
マジカルドロップ	TEL
マジカルドロップ2	TEL
マジカルエラーを探せ	¥4,000
コンバットライブス	¥2,000
ダブルドラゴン3	¥8,000
レッスルフェスト	¥3,000
熱血高校ドッチボール	¥12,000
ダンガー	¥5,000
ムーンクレスタ（C）	¥8,000
アースジョーカー	¥5,000
ドリフトアウト' 9 4	¥15,000
連珠貴族	¥12,000
ススメスマイルマイル	¥25,000
ダブルウイング	¥8,000
ポンピングワールド	¥18,000
だるま道場	¥5,000
牌砦	¥4,000
牌砦Ⅰ	¥5,000
牌砦Ⅰ 仇討外伝	¥6,000
バトルガレッカ	TEL
疾風魔法大作戦	¥18,000
ガンバード	¥18,000
ストライカーズ１９４５	¥70,000
戦国エース	¥15,000
飛翔鮫	¥8,000
グランドクロス	¥6,000
スーパーオセロ	¥3,000
スーパー上海	¥12,000
ドンデンラバー	¥38,000
バーチャボーリング	TEL
バンスリー	¥20,000
ランパート	¥8,000
ローラーゲームズ	¥3,000
上海 Ⅰ	¥20,000
上海 Ⅱ	¥10,000
大牌砦	¥18,000
爆裂クラッシュレース	¥18,000

マザーボード

ＭＶ－１ ＦＺ ハードキット	¥25,000
ＣＰＳ－Ⅱ マザーボード	¥15,000
メガシステム マザーボード	¥55,000
ＳＴ－Ｖ マザーボード	¥50,000
Ｆ－３ マザーボード	¥58,000

新作コーナー

Ｅ雀ハイスクール	¥148,000
アクウギャレット	¥158,000
イントロドンドン（サブ）	¥115,000
オーバートップ	¥86,000
サイキックフォース	¥198,000
スーパーリアル麻雀Ｐ－Ｖ Ｉ	¥168,000
ゼビウス３Ｄ／Ｇ	TEL
デカストリート（サブ）	¥118,000
メタルスラッグ	¥95,000
戦国ブレード	¥168,000

お支払い方法

- お支払は現金振込または現金書留でお願いします。(宅急便の代引も可能)
- 入金確認後、即日発送致します。
  ※各種クレジットも取扱っております
- 金額は、すべて消費税別です。

振込先：あさひ銀行 浜松支店
普通1051829（株）エパトン

注意事項

- お申し込み日より７日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- 上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので、お問合せ下さい。
- 価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- 基板、パーツ送料はお客様御負担です。
- 大型機、送料は相談に応じます。
- 商品発送後のキャンセル、返品はできません。
- 18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

業者専門店が一般向通販部OPEN!

ゲームセンターの「あの」マシーンが君の手に・・・

今月の超目玉品 ※各限定10台 税別









基板リスト （価格はリストより変更している場合もございますので、必ずお電話にてご確認下さい。） TEL 053(466)7333

アイレム

R－TYPE	¥15,000
R－TYPE LEO	¥13,000
ガンフォース	¥7,000
ぐっすんおよよ	¥5,000
ドラゴンブリード	¥15,000
フック	¥8,000
ボンバーマン	¥18,000
ボンバーマンワールド	¥25,000
メジャータイトル2	¥5,000
四川省Ⅱ	¥6,000
大工の源さん	¥3,000

アトラス

オーマイガー	¥3,000
ななめでマジック	¥3,000
豪血寺一族	¥4,000
豪血寺一族2	¥8,000
豪血寺外伝 最強伝説	¥26,000
首領蜂（ドンパチ）	¥40,000

カプコン

1942	¥7,000
19XX（サブ）	TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ(サブ)	TEL
F－1ドリーム	¥3,000
Xメン（サブ）	¥15,000
ヴァンパイア（サブ）	¥7,000
ヴァンパイアハンター(サブ)	¥23,000
エイリアンVSプレデター(サブ)	¥32,000
カプコンワールド2	¥5,000
サイドアームズ	¥13,000
サイバーボッツ（サブ）	¥35,000
スーパーストⅡX（サブ）	¥6,000
スーパーストリートファイターⅡ	¥5,000
スーパーマッスルボマー(サブ)	¥8,000
ストリートファイター・ザ・ムービー	¥35,000
スーパーストリートファイター’Ⅱターボ	¥5,000
ストリートファイターZERO(サブ)	¥23,000
ストリートファイターZERO2(サブ)	TEL
ストリートファイターⅡ	¥3,000
ストリートファイターⅡ’	¥4,000
ソンソン	¥18,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ(サブ)	¥30,000
バース	¥15,000
ハテナの大冒険	¥5,000
パワードギア（サブ）	¥28,000
ファイナルファイト	¥13,000
ブロックブロック	¥6,000
マーヴルスーパーヒーローズ	¥48,000
マッスルボマーDuo(サブ)	¥10,000
戦場の狼（C）	¥12,000
大魔界村	¥25,000
天地を喰らう2	¥15,000
闘神伝2	¥30,000
魔界村	¥15,000

コナミ

THE ハスラー	¥4,000
ガイアポリス	¥18,000
クォース	¥3,000
グラディウスⅡ	¥30,000
ゴルフィンググレイツ(P付)	¥12,000
ゴルフィンググレイツ2(P付)	¥28,000
スラムダンク	¥30,000
スラムダンク2	TEL
セクシーパロディウス	TEL
ツインビーヤッホー	¥3J,000
ときめきメモリアル対戦パズル玉	TEL
ハイパーオリンピック	¥15,000
パロディウスだ	¥8,000
パンクショット	¥4,000
プレミアサッカー	¥5,000
ミスティックウォリャーズ	¥28,000
究極戦隊ダダンダーン	¥38,000
極上パロディウス	¥25,000
沙羅曼蛇	¥35,000
沙羅曼蛇2	TEL
出たな！！ツインビー	¥5,000
進め対戦ぱずるだま	TEL
対戦ぱずるだま	¥28,000

ジャレコ

P－47SCES（サブ）	¥5,000
ゲーム天国（サブ）	TEL
サイバトラー	¥8,000
ビックストライカー	¥3,000
湾岸戦争（サブ）	¥6,000

セイブ開発

セイブカップサッカー	¥8,000
バイパーフェイズワン	¥45,000
戦球	TEL
雷電	¥10,000
雷電DX	¥47,000
雷電Ⅱ	¥30,000

セガ

D・Dクルー	¥4,000
Jリーグ1994	¥5,000
M．V．P	¥1,000
イチダントアール	¥6,000
ウォーリーを探せ（P付）	¥5,000
クラッチヒッター	¥3,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル(サブ)	¥5,000
コラムス	¥5,000
コラムス2	¥3,000
サンドアール（サブ）	¥23,000
シャドーダンサー	¥8,000
スタック・コラムス	¥4,000
ずんずん教の野望	¥12,000
ソニックブーム	¥5,000
ダイナミックC．C（P付）	¥3,000
タントアール	¥3,000
チャンピオンベースボール	¥3,000
チャンピオンハスラー	¥3,000
テトリス	¥5,000
ドラゴンボールZV．R．V．S．	¥10,000
バーチャファイターリミックス(サブ)	¥3,000
バーニングファイト	¥8,000
ばくばくアニマル（サブ）	¥3,000
ファイナルアーチ（サブ）	¥12,000
ファンタジーゾーン	¥18,000
ぷよぷよ	¥6,000
ぷよぷよ通	¥22,000
フラッシュポイント	¥3,000
フリッキー	¥5,000
ブロックアウト	¥3,000
ブロックシード	¥3,000
ペブルビーチ（サブ）	TEL
ペンゴ（C）	¥23,000
ポトポト	¥3,000
上海万里の長城（サブ）	¥20,000
水滸演武（サブ）	¥3,000
登龍門	¥10,000

タイトー

NBA JAM	¥18,000
あっかんべーだ（サブ）	¥18,000
アルカノイド（P付）	¥5,000
エレベーターアクション	¥30,000
エレベーターアクションリターンズ(サブ)	¥18,000
カイザーナックル（サブ）	¥15,000
キックアンドラン	¥2,000
クライムシティ	¥5,000
スペースインベーダーDX	¥8,000
トップランキングスターズ	¥8,000
ニュージーランドストーリー	¥10,000
パズルボブル2（サブ）	TEL
パズルボブル2X（サブ）	TEL
ハットトリックヒーロー93	¥5,000
ハットトリックヒーロー95(サブ)	TEL
バブルシンフォニー（サブ）	TEL
バブルボブル	¥25,000
バブルメモリーズ（サブ）	TEL
ヘビーユニット	¥3,000
ルナーク	¥5,000
レイフォース	¥45,000
レゾン	¥3,000
ワードナの森	¥10,000
逆鱗弾（サブ）	TEL
究極タイガー	¥8,000
究極タイガー2（サブ）	TEL

テクモ

Vゴールサッカー	¥6,000
がんばれギンくん	¥15,000
サンダードラゴン	¥6,000
スーパーピンボールアクション	¥3,000
ストライクガンナー	¥5,000
テクモワールドカップ’90	¥3,000
テクモワールドカップ’94	¥5,000
ファイナルスターフォース	¥12,000
リムロッキングバスケットボール	¥3,000
雷牙	¥10,000

ナムコ

KLAX	¥2,000
アウトフォクシーズ	¥38,000
エメラルディア	¥3,000
ギャラガ（C）	¥5,000
ギャラクシアン（C）	¥10,000
グレートスラッカーズ’94	¥5,000
コズモギャングザパズル	¥5,000
コズモギャングザビデオ	¥10,000
スプラッターハウス	¥23,000
ソウルエッジ	TEL
タンクフォース	¥8,000
ティンクルピット	¥6,000
ドラゴンスピリット	¥48,000
ドラゴンバスター	¥48,000
ナムコクラシックコレクションVol.1	¥45,000
ナムコクラシックコレクションVol.2	TEL
ニューマンアスレチック	¥12,000
ネビュラスレイ	¥15,000
パックマン（C）	¥12,000
パラデューク	¥38,000
マッハブレーカーズ	¥18,000
ワールドコート	¥15,000

●ご注文ご予約は ☎053-466-7333

営業時間／AM9:30〜PM6:30

定休日／日曜日・祝祭日

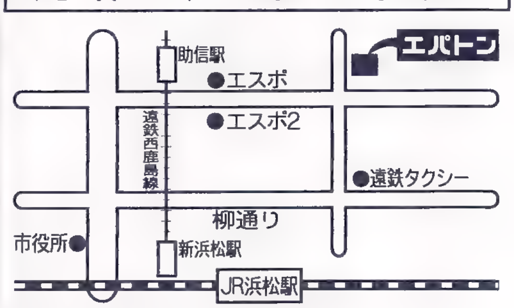
基板から大型機・パーツまで各種取扱っています。

株式会社 エパトン

〒432 静岡県浜松市新津町301-1

TEL 053(466)7333(代)

FAX 053(466)7334



4月21日現在

めざせ ハイスコア!!

これが発売される頃には梅雨に入っていることだろう。しかし、雨が降っていてもゲーセンだけは行こう。

サーカスワールド ☆=0(1)

栃木県小山市喜沢1475−34 ☎(0285)23−8078

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2(ケン)	1,684,900	BBD	ALL P×6
2	ストリートファイターZERO 2(さくら)	1,537,200	JUN	ALL P×3
3	ストリートファイターZERO 2(ソドム)	1,682,800	BON	ゴウキまで P×6
4	ストリートファイターZERO 2(リュウ)	1,488,100	JUN−ペニシリン	ALL P×4
5	リアルバウト餓狼伝説(キム)	957,300	JUN	ALL SS×1 S×1
6	リアルバウト餓狼伝説(山崎)	1,366,000	TPC	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説(ビリー)	1,365,000	LEE	ALL SS×4 S×8
8	リアルバウト餓狼伝説(ブルーマリー)	1,643,800	BEE	ALLSS×12 SSS×1
9	リアルバウト餓狼伝説(不知火舞)	1,301,200	詩織命byK N	ALL
10	リアルバウト餓狼伝説(秦崇雷)	728,700	BON如月さんスペシャルをやってくれ	

今市ゲームセンター ☆=0(14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2(ケン)	2,358,100	AYK−HAK㊂	ALL P×11 1C
2	ストリートファイターZERO 2(ゴウキ)	2,258,700	TIR	ALL P×11 1C
3	ストリートファイターZERO 2(リュウ)	2,189,700	MFJ−MER	ALL P×10 1C
4	ストリートファイターZERO 2(サガット)	2,180,400	AYT−HAK(あ)	ALL P×8 1C
5	ストリートファイターZERO 2(ダン)	2,132,100	TIR フィリピン人	ALL P×9 1C
6	ストリートファイターZERO 2(さくら)	2,042,700	MIE=ベイブ	ALL P×6 1C
7	ストリートファイターZERO 2(ナッシュ)	1,991,000	MFJ−MER	ALL P×7 1C
8	ストリートファイターZERO 2(ザンギエフ)	1,964,200	AYT−HAK(や)	ALL P×8 1C
9	D&D®S.O.M(ファイター)	824,150	MR X	S10−3 1C
10	リアルバウト餓狼伝説(山崎)	1,819,400	H S	ALL 0−12−9 1C

プレイランドファンタジア ☆=0(5)

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ本荘2F ☎(0184)24−5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説(山崎)	1,093,700	土田のホワイトソース	1コインALL
2	リアルバウト餓狼伝説(アンディ)	866,300	土田専用三角木馬	1コインALL
3	ストリートファイターZERO 2(ザンギエフ)	726,900	土田をよろしく!	1コインALL
4	ストリートファイターZERO 2(春麗)	1,663,700	土田ちちくりあい	1コインALL
5	ストリートファイターZERO 2(ガイ)	986,900	土田の素	1コインALL
6	ストリートファイターZERO 2(サクラ)	1,602,500	ゴールデン土田劇場	1コインALL
7	ストリートファイターZERO 2(豪鬼)	984,000	土田マガジン編集部	1コインALL
8	ストリートファイターZERO 2(ソドム)	908,800	OZW	1コインALL
9	ストリートファイターZERO 2(ケン)	1,133,500	OZW	1コインALL
10	鉄拳2 Ver.B(ポール)	3′32″00	AHO2号	1コインALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1(47)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2	2,040,200	吉村 聡	ALL 2P側 残×1 1周105万
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,724,600	O.O改	ALL 美樹原 17連鎖
3	セクシーパロディウス	2,646,900	吉村 聡	ALL こいつ オート 残×1
4	セクシーパロディウス	1,896,600	吉村 聡	スペシャルまで オプション Sオート
5	マジカルドロップ2	1,271,508	カメリン	ひたすらモード
6	ソウルエッジ	3′32″77	ZACK	ALL ソフィーティア
7	鉄拳2 VerB	1′30″18	KRL−バイキン	ALL ワン (予) 1分4秒
8	バトルガレッガ	5,094,900	QSR−リキさま!!	6面ボス ミヤモト使用
9	ナムコクラシックコレクションVol.2	178,940	QSR−リキさま!!	パックマン オリジナル20面
10	ストリートファイターZERO 2	1,365,500	にせあつし	ALL リュウ

コスモランド ☆=0(5)

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード(ハガネ(連))	817,000	EASY	2−1
2	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	7,289,310	KSG (た)	7面
3	セクシーパロディウス(オプション)	1,190,900	Y、K	6面
4	19XX(ライトニング(連))	15,939,700	EASY	ALL 100X4
5	ストリートファイターZERO 2(リュウ)	2,088,100	EASY	ALL Ⓟ×7
6	ストリートファイターZERO 2(ケン)	2,447,400	EASY	ALL Ⓟ×12
7	ストリートファイターZERO 2(ナッシュ)	2,029,700	EASY	ALL Ⓟ×8
8	ストリートファイターZERO 2(サクラ)	2,292,800	WWU−KSD−霜目	ALL Ⓟ×12
9	ストリートファイターZERO 2(ソドム)	2,218,600	EASY	ALL Ⓟ×8
10	ストリートファイターZERO 2(ガイ)	2,184,600	WWU−KSD−霜目	ALL Ⓟ×9

JOYCOM平店 ☆=7(115)

福島県いわき市平字白銀町1−4 ☎(0246)23−2965

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ(ソフィーティア)	2′42″27	KZH	ALL
2	ソウルエッジ(ソン・ミナ)	3′36″47	TIO−OJS−Ⓢ	ALL (予)2′45″97
3	ソウルエッジ(ロック)	3′15″17	IPC−WHK−Ⓕ	ALL (予)2′44″7
4	ナムコクラシックコレクションVol.2(ニューラリーX)	207,800	NeWA♡A	ALL 残×1
5	ストリートファイターZERO 2(ケン)	2,502,200	TIO−OJS−Ⓢ	ALL P×12
6	ストリートファイターZERO 2(ナッシュ)	2,323,800	SIM−(阿)	ALL P×10
7	ストリートファイターZERO 2(ローズ)	2,280,100	TIO−OJS−Ⓢ	ALL P×10
8	ストリートファイターZERO 2(リュウ)	2,247,800	DOS−EI−ターミネーター	ALL P×8
9	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,739,000	キン肉マンゼブラ(仮)	ALL 16連鎖 美樹原使用
10	マジカルドロップ2(ひらめきモード)	77,500	いわきに移籍!! スマキ屋・Z	ALL㋩ かんたんモード

NTK ☆=0(22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ2(ストーリー)	39,622	AGO	ALL
2	マジカルドロップ2(ひたすら)	365,700	AGO	7段
3	マジカルドロップ2(ひらめき)	48,850	AGO	ALL
4	ナムコクラシックコレクションVol.2	201,590	青いネコ(AOI)	ALL 残機ボーナス10万×1
5	戦国ブレード	392,600	LPI	5面 ユーニス
6	ストリートファイターZERO 2(春麗)	843,200	OES	ALL
7	ストリートファイターZERO 2(サンギエフ)	1,542,300	TIS	ALL
8	ストリートファイターZERO 2(ナッシュ)	1,266,300	シミズのふゆき	ALL
9	ストリートファイターZERO 2(ダン)	1,300,400	JEG	ALL
10	ストリートファイターZERO 2(さくら)	1,492,300	大 龍啓	ALL

ギャレッソ津田沼店 ☆=9(32)

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス(マンボウ)	2,605,500	KSD−ヒイロ君Ⓦ	ALL (連)付き 残×1
☆	セクシーパロディウス(ひかる)	4,262,200	KSD−木野Ⓙ85%	ALL (連)付き 残×3
3	セクシーパロディウス(シューティングスター)	3,544,200	KSD−木野Ⓙ70%	ALL (連)付き 残×2
☆	ゲーム天国(タイムアタック)	13,796, 50	ZFC−FCM	ファイターEX (連)付き 残37秒
☆	ゲーム天国(タイムアタック)	13,592,410	GEBOKU	モモコ (連)付き 残33秒
☆	ゲーム天国(タイムアタック)	12,965,580	ZFC−FCM	Z−DYNE (連)付き 残20秒
7	セガラリーチャンピオンシップ(中級)	2′27″73	ぎるはま(爆)	ランチャMT
8	セガラリーチャンピオンシップ(チャンピオンシップ)	3′16″68	教官HAB(爆)ふろく	セリカMT
9	サイバーコマンド	1′03″07	Zn−T	ピースキーパー (連)付き
10				

モンテカルロ ☆=0(22)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2(さくら)	2,107,300	おしょう	1cALL
2	D&D®S.O.M(エルフ)	3,363,150	SnRun−y	1cALL
3	龍虎の拳外伝(不破刃)	5′13″12	FAG ア〜クトレ〜スて感じ	1cALL 負け×1
4	ソウルエッジ(李龍)	3′53″70	KYJ	1cALL
5	マジカルドロップ2(ひたすらモード)	676,808	E・H	23連鎖 かんたんモード
6	真サムライスピリッツ(シャルロット)	162,830	エンゼグロース	1cALL
7				
8				
9				
10				

プレイシティ24 ☆=29(91)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ミヤモト)	7,181,350	ZEX	7面
2	バトルガレッガ(チッタ)	5,663,390	ZEX	7面
3	セクシーパロディウス(こいつ)(連)	3,861,300	MMR−WIZもどき	スペシャルALL 1周136万 残×2
☆	ソウルエッジ(ソン・ミナ)(連)	2′22″86	魔B党−K O	ALL (予) 1分51秒
☆	ソウルエッジ(ジークフリート)(連)	2′04″36	魔B党−K O	ALL (予) 1分40秒
☆	ソウルエッジ(御剣)(連)、(同)	2′50″40	魔B党−K O	ALL (予) 2分13秒
☆	ソウルエッジ(ロック)(連)、(同)	2′58″70	魔B党−K O	ALL (予) 2分23秒
8	ソウルエッジ(ソフィーティア)(連)	2′44″67	BELLDANDY	ALL (予) 1分54秒
9	ソウルエッジ(タキ)(連)	2′50″10	SHADOW	ALL (予) 2分04秒
10	ソウルエッジ(リー・ロン)(連)(同)	3′27″31	RAN館−KDO	ALL Ⓐ+Ⓑ+Ⓚボタン

八千代プレイランドカーニバル ☆=1(159)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	455,023	マスターズCSA隊員 T、M(みくりや)	ALL 776ぷよ NOV式15連鎖
2	戦国ブレード(ハガネ)	376,300	H・I	1−4(連)付
3	戦国ブレード(天外)	215,700	H・I	1−3(連)付
4	戦国ブレード(こより)	260,900	H・J	1−3(連)付
5	戦国ブレード(アイン)	391,700	H・J	1−4(連)付
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆=2(17)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(0286)34−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	雷電DX(初級・連付)	7,448,050	AFC−CHOKU(予)(WOP氏へ)	ALL 2P側 まだまだいける!
2	鉄拳2 VerB(レイウーロン)	1′40″25	スマキ屋Z	ALL
3	鉄拳2 VerB(ジャック2)	1′26″78	スマキ屋Z	ALL レイ㊒
4	タイムクライシス(タイムアタック)	2′48″97	たら	ステージ1まだのびる
5	ナムコクラシックコレクションVOL.2(ニューラリー)	226,380	今野さん見てます? AZ−1	ALL 残×3
6	だい好キッス	168,130	穴ウメッす	マサト使用 ♥128 ALL
7	ストリートファイターZERO 2(さくら)	1,915,700	是空さん今度対戦しましょうAZ−1	サガット乱入P×6 ALL
8	ストリートファイターZERO 2(豪鬼)	1,559,400	ちなみに全部成です(笑) RKZ	リュウ乱入アリ ALL
9	ストリートファイターZERO 2(ソドム)	1,499,500	WAR	ALL
10	ストリートファイターZERO 2(春麗)	1,865,700	お願い連付にして穴ウメスコアラーRKZ	元乱入アリALL コンプリートP×6

ゲームセンタードリーム ☆=0(25)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東西ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	大好きっス	196,300	トンヒコ先生好き♥(同)	ALL
2	19XX(震電)	13,451,000	RIA	ALL 連付 残3 S×7
3	サイバーコマンド	2′08″12	(へ)そぶあ	ALL ピースキーパー
4	沙羅曼蛇2	1,758,300	やら	2−6 連付
5	ストリートファイターZERO 2(さくら)	2,115,900	SSDSSC	ALL
6	アクウギャレット	8,120,670	DJLALA	ALL 連付
7	首領蜂(TYPE−C)	47,145,920	お師匠	ALL
★	ガンバード(アッシュ)	2,032,100	戦国人	ALL 連付 周106万
9	戦国ブレード(ユーニス)	1,379,500	プレイ回数30回未満	2−4ボス 連付
10				

君こそゲーメスト!

その1

1回目集計	ストリートファイターZERO2		3,482,200（使用キャラ:ソドム）	T.Clue−ISD	扇ケ丘レジャーセンター（石川）
	マジカルドロップ2	ストーリーモード	2,507,418	ZAC−Rister レッサー氏 感謝	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
		ひたすらモード	9,999,999	松戸の皆様感謝 ZAC−Rister	
			9,999,999	NPA−LAC−HERO	個人申請 オレンジ・ベコ木入中店（愛知）
		ひらめきモード	78,300	HAN	サブカルチュア（福岡）
	戦国ブレード	ハガネ	1,879,300（2周目7面）	GBF−WXW	GAME's WiLL（京都）
	バブルメモリーズ	ストーリー	26,467,800	CYCLONE−KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		練習	3,151,740	外道T・H	モンキーハウス本館（福岡）
	ナムコクラシックコレクションVol.2	ディグダグ（アレンジ）	1,578,840	J.G.K−ALL㊙	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		パックマン（アレンジ）	1,321,230	のぶっちに捧げる ELH−パチプロさん	ゲームプラザミッキー（広島）
		ラリーX（アレンジ）	805,380	RCA−YMT	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		ディグダグ（オリジナル）	437,240	Mr.さくやま君	
		パックマン（オリジナル）	300,700	AKM−ANT	キャッスル&YOU 2（東京）
		ラリーX（オリジナル）	105,340（10面）	SG−AGBS−ELF	個人申請 オレンジ・ベコ木入中店（愛知）
		ニューラリーX（オリジナル）	252,320	RCA−YMT	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
2回目集計	セクシーパロディウス	イワン	6,247,600	VMT−ABU	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
		オプション	6,301,100	ゴキブリホイ京城	GAME's WiLL（京都）
		こいつ	6,638,800	H.M	アミューズメントスペース・フジ（大阪）
		シューティングスター	6,319,400		
		ビックバイパー	1,259,000		個人申請 アミューズメントスペース・フジ（大阪）
		ひかるちゃん	4,262,200	KSD−木野◎85%	ギャレッソ津田沼店（千葉）
		マンボ	3,657,200	G.M.C.	モンキーハウス本館（福岡）
		ミカエル	6,414,500	GGE−ZXZ	GAME's WiLL（京都）
	スカルファング	オートモード	保持 19,505,600	手塚ちはるのおっかけ ♡EGC−MIS㊥♡	荏原ゲームコーナー（東京）
		チェイスモード	29,404,500	黒沢 修君、勝田声優学院入学おめでとう!	
	エースドライバービクトリーラップ	初級	2′25″00	SNQ	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		上級	2′14″75	T.Y	タウンスポット&マンモス城（大阪）
	進め!対戦ぱずるだま		保持 189,170（使用キャラ:あたぼう）	飼葉優里図	
	タイムクライシス	タイムアタックステージ1	2′30″83	まJU	チャレンジャー関大前（大阪）
		ストーリーモード	保持 10′39″68	まじっくないとれいあ〜す	
	だい好キッス		202,400	ブラック魔王	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	アベンジャーズギャラクティックストーム	ストーリーモード	283,400	外道T・H	モンキーハウス本館（福岡）
		VSモード	保持 740,600	○	

まずはお詫びからです。4月21日締め切りの際の「ハイスコアに関すること」で重大な間違いを犯してしまいました。集計機種である「ストリートファイターZERO2」ですが、この締め切りのときが1回目の集計であるにもかかわらず、キャラ別集計の項目に誤って書いてしまいました。申し訳ありませんでした。今後こんなことがないように注意します。

では、早速講評に移って行きましょう。まずは、超人気機種のストリートファイターZERO2からです。全18キャラとプレイするキャラが多いにも拘わらず16キャラもの申請がありました。こんな多くの申請がありましたので次回よりキャラ別集計をやりたいと思います。申請の無かった「ベガ」と「アドン」は以外と穴かも知れませんよ?

発売当初、既にバージョンが2つ出回っているようでして、愛知県を境に西の方と東の方とでバージョンが別れているようです。電源立ち上げ時の日付を見ましても2月27日バージョンと全て統一されていますのでどこが違うのか区別はつかないと思います。まずはその区別のつけかたですけれども、1つは、相手に連続技を入れた後に入りますコンボボーナスのメッセージが出るバージョンと出ないバージョンとがあります。4月上旬頃、「このボーナスで差が出るのでは…」と言った電話が殺到しまして集計をどうしようか迷いました。が、調べた結果、コンボボーナスの表示は出ますが、スコアは一切入っていません。表面上では差が出ているように見えますが、実際はスコアは0点な

（次のページにつづく）

GAME in DAIEI ☆=1（30）

千葉県市川市南八幡4−1−7駅前ビルB1 ☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード	1,172,200	こぴ〜	2−3 ユーニス使用
2	戦国ブレード	1,070,300	NLB−AIN	2−2 翔丸使用
3	バトルガレッガ	9,327,410	NLB−ALT−㋟	7面中ボス ミヤモト使用
4	バトルガレッガ	9,079,640	NLB−ALT−㋟	7面中ボス G913使用
5	ストリートファイターZERO 2	1,695,700	タカセ	ALL リュウ使用
6	ストリートファイターZERO 2	1,460,700	LAN	ALL さくら使用
7	ストリートファイターZERO 2	1,361,700	KKN−鈴将	ALL ダン使用
8	ナムコクラシックコレクションVol.2	232,400	習志野ファミリアくん	パックマン(オリジナル) ALL
9	ナムコクラシックコレクションVol.2	221,690	藤度	ニューラリーX（オリジナル）ALL
10	だい好キッス	175,580	さ け	ALL ハート153 みほ使用

ゲームコーナーヤングパレス ☆=0（17）

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(04709)3−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード（ユーニス）	1,083,100	HARD−UKY	2−2 ㊈付
2	戦国ブレード（こより）	897,800	HARD−TORA	2−1 ㊈付
3	ストリートファイターZERO 2（ローズ）	2,890,500	MGN−NAD	ALL Ⓟ×16 ㊈㊋付
4	ストリートファイターZERO 2（ソドム）	2,591,300	HARD−M M	ALL
5	鉄拳2 verB（ジャック・2）	1′10″55	ASS−ニッシー西	ALL ㊋付
6	鉄拳2 verB（ロウ）	1′20″25	HARD−UKY	ALL ㊋付
7	ソウルエッジ（ヴォルド）	2′59″73	HARD−TORA	ALL
8	沙羅曼蛇2	1,893,900	HARD−UKY	ALL ㊈付 2P側
9	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,822,600	茶柱	ALL 美樹原使用
10	ストライカーズ1945（スピットファイヤー）	1,527,600	あべちょ	2−8 ㊈付

ゲーム ソニックビーム ☆=0（1）

千葉県松戸市松戸1172−1 ☎(0473)60−2008

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（サガット）	1,857,200	ラーズおめでとう♥(笑) SPD−水無月愛理Ⓢ	Ⓟ×8
2	ストリートファイターZERO 2（ケン）	1,481,000	M NARU	1CALL
3	D&DⓇS.O.M（ファイター）	2,831,463	アクアローズ	1CALL
4	リアルバウト餓狼伝説（崇秀）	1,662,200	M NARU	1CALL
5	マジカルドロップ2（ストーリーモード）	1,106,958	松戸の皆様感謝 ZAC−Ristar	マジシャン使用
6	マジカルドロップ2（ひたすらモード）	8,277,332	ZAC−Ristar 松戸の皆様感謝	かんたんスタート レベル44
7	ゲーム天国（連なし.T.A）	11,586,780	水平さいかパワー使用 SPD−水無月愛理Ⓢ	Z−DYNE あと140万?
8	バトルガレッガ	9,469,090	CKDF=D K	ALL ワイルドスネイル
★	戦球（腕前判定モード）	14,521,910	PIS−原ノ助	B6000 MAX11
10	19XX（連なし）	1,566,470	KBT−K 1	P−38ラスボス1機死亡 全面クリア

プレイランドスカイシアター ☆=8（274）

埼玉県深谷市西島町2−20−25 ☎(0485)73−8667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクションVol.2（パックマンアレンジ）	1,031,150	PST EPT	ALL 残2 M=249/F=49
2	戦国ブレード（ユーニス）	1,265,400	㊑02−RIZ	2−4㊈
3	ソウルエッジ（ジークンリート）	2′22″33	今一番欲しい物は? PST−JUN㊯	ALL㊈㊐ ㊠1′53″
4	ソウルエッジ（ソンミナ）	2′43″60	たいくつな午後 PST−JUN㊯	ALL㊈㊐ ㊠2′17″
5	ソウルエッジ（ファン・ソンギュン）	2′52″56	今一番足りない物は? PST−JUN㊯	ALL㊈㊐ ㊠2′15″
6	ソウルエッジ（御剣平四郎）	2′51″20	休養かな? PST−JUN㊯	ALL㊈㊐ ㊠2′01″
☆	ソウルエッジ（リ・ロン）	2′58″00	KTC−せり@	ALL㊈㊐ ㊠2′17″
8	ソウルエッジ（ロック）	3′06″74	G W は遠征の嵐? PST−JUN㊯	ALL㊈㊐ ㊠2′27″
9	だい好キッス	195,490	ネネちゃん待っててもうちょっとだよ㊏×2	ALL㊈ ♡=158
10	バツグン（タイプB）	24,299,510	X・GUN−Tamao	ALL㊈ 4面クリア2147万

熊谷ガリバー ☆=0（36）

埼玉県熊谷市筑波2−49−8 ホーラム秋山ビル1F ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	1,620,700	今度は170万台だ! C&A	ALL RYU使用
2	バーチャファイターキッズ	4′12″18	デュラルがあ〜! byゆ一介	デュラル倒せなかったけど ALLサラ使用
3	バーチャロン	4′39″30	ひっひっひぃ〜!ふふ ACE氏 たけぞう	ALL テムジン
4	バーチャロン	6′11″78	ACE 最大の敵は乱入者なの	ALL ライデン 調子の良い時に限って
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,773,100	久々の新記録 byゆ一介	ALL 美樹原愛使用
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,422,800	ささき	ALL 鏡魅羅使用
7	セクシーパロディウス	1,003,700	AWJ−ⓉⓂⓄ	ALL 残×3㊈ オプション使用
8	D&DⓇS.O.M	2,694,428	A Z	ALL クレリック使用 店検OK
9	豪血寺外伝	1,788,500	つかれました AVJM−TAMAO	ALL 負け×1回 チャック・アニー使用
10	龍虎の拳外伝	5′38″08	D A S	ALL ロバート使用

荏原ゲームコーナー ☆＝9（412）
東京都品川区旗の台3−12−3 J・BOX内1F ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 （リュウ(連)(必)）	3, 139, 800	愛天使戦隊FC−VAP(み)（次は甲子園♡）	ALL P×17 オリジナル×19
2	アクウギャレット(連)	3, 548, 910	ネグリジェ由梨ちゃんに宅配希望♡MIS(由)	6面 ラスボス なさけない
☆	スカルファング （チェイスモード(連)）	29, 404, 500	黒沢 修君、勝田声優学院入学おめでとう！	ALL(パ) メガヴァルキリア
4	マジカルドロップ2 （ひらめき）	77, 300	チャンピオンに、まついもとき発見！ABA	ALL あと1900点
5	セクシーパロディウス （ビックバイパー(連)）	1, 259, 000	ひげづらのふろーしゃ	ALL 残① AUTO
6	タイムクライシス （1面タイムアタック）	3'24"75	Virgo一筋！ KOH(桜)	ALL
7	進め!対戦ぱずるだま	160, 740	捨てゲー	最終面
8				
9				
10				

池袋プレイランドラスベガス ☆＝2（68）
東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945 （零式）	2, 160, 300	DAB. S	ALL 116. 4万
★	ガンバード （マリオン）	2, 129, 000	DAB. S	ALL 114. 6万 列車なし
3	ガンバード （アッシュ）	2, 031, 800	戦国人	ALL 108. 8万
4	アクウギャレット	7, 864, 560	しゃむっぺつかれたのー SAMだ!!	ALL 残1
5	ぷよぷよ	2, 247, 859	旅行中 飼葉優里(戦)	ALL 842
6	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1, 989, 300	GAM.	BADEND 優美
7	セクシーパロディウス （こいつ）	6, 144, 400	ZKB−RIT8段	ALL ノーミス ザコくてすいません
8	スカルファング （チェイスモード）	26, 317, 400	ルーシアー沙美	ALL SIF 100万×5
9	進め!対戦ぱずるだま	177, 560	落ちまくり (戦)	ALL ノーマル あたぽう
10	バツグンスペシャルVer. （Aタイプ）	99, 999, 990	AWJ−ⓉⓂⓄ	ALL 残×1

ゲームプラザコトブキ ☆＝0（5）
埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ(連)(必) （ファン）	2'59"17	もう片方も時間の問題 片肺飛行！	ALL
2	ソウルエッジ(連)(必) （御剣）	3'31"10	MIT	ALL
3	ソウルエッジ(必) （美那）	3'32"23	PST−JUN(慈)	ALL
4	ソウルエッジ （ジークフリート）	4'24"14	PST−JUN(慈)	ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト （フロッケン）(連)(必)	14, 126, 100	S. F（修業中）	ALLDX 1 来店感謝
6	沙羅曼蛇2(連)	1, 215, 500	SALA	2−5
7				
8				
9				
10				

キャッスル＆YOU² ☆＝7（424）
東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693（キャッスル）

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクションVol.2	425, 960	OGC−ZEATERⒸ	ALL 残×4 ディグダグオリジナル
☆	ナムコクラシックコレクションVol.2	300, 700	AKM−ANT	ALL パックマンオリジナル
3	ストリートファイターZERO 2 （ダルシム）	2, 521, 400	PTY−PYO （パイロン1JO）	ALL P×11
4	ストリートファイターZERO 2 （春麗）	2, 069, 800	ゴッドベイダー （Ⓒ漫☆画太郎）	ALL
5	ストリートファイターZERO 2 （ザンギエフ）	1, 887, 900	ババアとあわれな下ぼくたち	ALL
6	ストリートファイターZERO 2 （元）	1, 817, 300	〆切2日前迄ゴウキの存在を知らんかった。	ALL 当然豪鬼無し
7	バトルガレッガ （チッタ）	6, 559, 640	オジャバメン	7面中ボス (連)付き
8	19XX （モスキート）	18, 714, 600	PTY−FUS	ALL (連)付き
9	バブルメモリーズ	2, 653, 120	KSL−WARRIOR	ALL (連)付き
★	ヴァンパイアハンター （パイロン(連)(必)）	2, 147, 100	PTY−PYO	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝23（210）
東京都豊島区巣鴨1−15−1ミヤタビルB1 ☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクションVol.1 （アレンジマッピー）	3, 697, 240	Y. F	1ミス ALL
2	ナムコクラシックコレクションVol.1 （オリジナルマッピー）	465, 590	S. T	ノーミス ALL
☆	ナムコクラシックコレクションVol.2 （オリジナルディグダグ）	437, 240	Mr. さくやま君	ノーミス ALL 残×4
☆	ナムコクラシックコレクションVol.2 （アレンジラリーX）	805, 380	RCA−YMT	ALL 残×5 SP×6
☆	ナムコクラシックコレクションVol.2 （オリジナルニューラリーX）	252, 320	RCA−YMT	ALL ノーミス
☆	エースドライバービクトリーラップ （初級コース）	2'25"00	SNQ	完走
☆	マンクスT. T. （ラクシーコースト）	1'58"04	MRX	完走
8	タイムクライシス （タイムアタック イージー）	2'34"27	ラヴリーサラ	ALL
9	NEOドリフトアウト	6'48"58	MFC−大石 恵(天)	1コインALL
☆	だい好キッス	202, 400	ブラック魔王	ALL

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆＝4（33）
埼玉県越谷市大沢3−6−12 ☎(0489)79−4320

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	マジカルドロップ2 （ひたすらモード）	9, 999, 999	松戸の皆様感謝 ZAC−Rister	かんたんスタート LV35達成LV95まで
☆	マジカルドロップ2 （ストーリーモード）	2, 507, 418	ZAC−Rister レッサー氏 感謝	ストレングス使用 ALL
3	19XX （震電）	19, 010, 700	大出ナンバーズ会員 ZERO−NAIあき	ALL(連) 残×5 S×7
4	ゲーム天国 （ノーマル）	30, 63 , 830	ZAC−Rister	2周ALL (連) 使用キャラ ブーベラ
5	ゲーム天国タイムアタック （ファイターEX）	11, 588, 130	大出ナンバーズ会員2 はてんは	ALL (連) 残タイム 15秒
6	ゲーム天国タイムアタック （ブーベラ）	12, 786, 650	RSK−ぱすてる(鶴)	ALL (連) 残タイム 21秒
7	ゲーム天国タイムアタック （Z−DYNE）	11, 472, 460	SPD−水無月愛理(ぷ)	(連)
8	ゲーム天国タイムアタック （ぴぐ）	10, 724, 250	大出ナンバーズ会員2 はてんどん	ALL (連) 残タイム 10秒
9	ゲーム天国タイムアタック （モモコ）	11, 286, 540	大出ナンバーズ会員2 はてんざる	ALL (連) 残タイム 10秒位
10	マーヴルスーパーヒーローズ （アイアンマン）	1, 994, 900	OZP	

ゲームコーナーフジ ☆＝2（178）
東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 （さくら）	2, 862, 100	メンズスタイリスト	ALL (連)(同)
2	ストリートファイターZERO 2 （ローズ）	2, 577, 700	メンズスタイリスト	ALL (連)(同)
3	ストリートファイターZERO 2 （バーディー）	2, 320, 100	メンズスタイリスト	ALL (連)(同)
4	ストリートファイターZERO 2 （チュンリー）	2, 512, 900	DENK	ALL (連)(同)
5	戦国ブレード （ハガネ）	1, 710, 400	ECA− ATC−N. F	2−6(連)ルート 上下
☆	バーチャロン （ライデン）	2'11"28	メンズスタイリスト ネクタイ＆ワイシャツ	1C ALL EX−S
★	スーパーストリートファイターⅡX （ザンギエフ）(連)	1, 828, 000	ATC−ZFC− ZGY−(刃)	ガイル・リュウ ホーク・本田落ち×1
★	スーパーストリートファイターⅡX （ベガ）(連)	2, 595, 600	シャドルー総帥 バイソン将軍	爪×3 R×41
★	餓狼伝説 （ジョー東）	3, 036, 100	剣匠イザナム	(連)(同) RD×55 P×11, D×31
★	餓狼伝説 （テリー）	719, 600	メンズスタイリスト	(連)(同) RD×62 P×13, D×38

TILT神保町店 ☆＝6（377）
東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)3262−2823

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	バトルガレッガ （ガイン）	12, 474, 180	平JO(馬)	ALL
	バトルガレッガ （ミヤモト）	10, 803, 760	マイティポンチャック(ち)（わ・バクサ）	ALL
3	戦国ブレード （ハガネ）	1, 522, 300	(家)さん(め)さん(欲)さん元気ですか？	2 5 (連)なし
4	戦国ブレード （ユーニス）	1, 242, 500	スーパーアストロロボササ人	2−3 (連)なし
5	戦国ブレード （天外）	1, 211, 700	スーパートランキライザーガン人	2−3 (連)なし
6	戦国ブレード （こより）	1, 381, 000	スーパーボンズレイ人	2−3 (連)なし
7	戦国ブレード （翔丸）	1, 247, 400	スーパーパニチアウト人	2−3 (連)なし
8	バブルメモリーズ （練習、ノーマル）	2, 843, 850	スーパーマリオ人 （イ・ぱくさん）	ALL (連)付き コマンド＋電ブチ使用
9	タイムクライシス	（入荷しました）	えぐいゲームです。	
10	サイキックフォース	（入荷しました）	ある意味でえぐいゲームです。	

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0（19）
東京都豊島区東池袋3−1−4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983−0618

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2	694, 200	GSC	2周目−1面 1P− ビックバイパー
2	セクシーパロディウス	507, 900	TFF	こいつ 5面
3	サイバーサイクルズ	3'31"406	後藤徹也	ネオヨコハマ NVR750RSP
4	バーチャロン	4'36"96	ヨビ川	テムジン
5	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1, 748, 300	AM−KTZ	美樹原 愛 ALL 根性 LVイージー
6	マジカルドロップ2	485, 610	新童なるぷー	チャリオット LV4 ストーリー ALL
7	マジカルドロップ2	3, 909, 408	AAO	ひたすら（かんたん） LV47
8	ストリートファイターZERO 2	1, 536, 600	唐見	春麗 LV4 ALL
9	ストリートファイターZERO 2	1, 846, 900	忍部トラヒコ	リュウ LV4 ALL
10	ナムコクラシックコレクションVOL.1 （マッピー）	3, 038, 440	よしみ君からひろひろへ	マッピーアレンジ

君こそゲーメスト!

その2

集計	GAME		HI-SCORE	NAME	店舗
3回目集計	ソウルエッジ	ヴォルド	保持 1'40"40	AXIOM-DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
		ジークフリート	2'04"36	魔B党-K.O	プレイシティ24（北海道）
		ソフィーティア	2'34"63	AXIOM-DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
		ソン・ナミ	2'22"86	魔B党-K.O	プレイシティ24（北海道）
		タキ	2'44"60	AXIOM-DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
		御剣平四郎	2'50"40	魔B党-K.O	プレイシティ24（北海道）
		李・龍	2'58"00	KTC-せり(a)	プレイランドスカイシアター（埼玉）
		ロック	2'58"40	魔B党-K.O	プレイシティ24（北海道）
	沙羅曼蛇 2		2,101,600	近江からの使者	アイリン夢空間（岐阜）
	バトルガレッガ	ノーマルキャラ	保持 10,581,440（使用キャラ：ゴールデンバット）	TYR-KENちゃん	TILT神保町（東京）
		魔法キャラ（ガイン）	12,474,180	平JO(馬)	
		（チッタ）	6,688,410（7面）	MOL 水男作戦-SAI	ポパイ&パートナー（東京）
		（ミヤモト）	10,803,760	マイティポンチャック(ち)（わ・パクサ）	TILT神保町（東京）
		（ボーンナム）	申請ありませんでした		
	究極タイガーII	1プレイヤー側	11,393,990	ビューポインターEBI	アメニティスペースOZ（山口）
		2プレイヤー側	11,089,600	ODN-渋谷鮫	個人申請 プレイスポットすーるぼん（東京）
	ビックトーナメントゴルフ		保持 -21（JAPANコース）	FAD-IDA 30cmさし使用	チャレンジバンバン（愛媛）
	ダートダッシュ		4'22"58	D.H（as 吉田幸一郎）	個人申請 渋谷会館モナコ（東京）
	電脳戦機バーチャロン		2'11"28（使用キャラ：ライデン）	メンズスタイリスト ネクタイ&ワイシャツ	ゲームコーナーフジ（東京）
	キャノンダンサー		保持 6,307,580	G.M.C.ぱんだ(連) 引退後復活予定	モンキーハウス本館（福岡）
	でろ～んでろでろ		保持 8,468,700（ふつうモード）	(謎)ぷよ星人S・M-R=T・RYU☆NPA	個人申請 ゲームセンターキング（愛知）
4回目集計	19XX	モスキート	18,890,000	YGA-IBA(屋) 引きの弱さは全一級!?	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
		ライトニング	19,071,600	☆○♀	アイリン夢空間（岐阜）
		震電	19,141,400	GBF-PSD-K.N	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま		1,989,300（使用キャラ：早乙女優美）	GAM.	池袋プレイランドラスベガス（東京）
	テトリスプラス（パズルモード）		保持 391,300	GYGPSOP-UYK	GAME's WiLL（京都）
	パズルボブル 2 X		保持 496,346,400	ビデオ撮りマニア(笑)NCP-ねこん	個人申請 オレンジ・ペコ木入中店（愛知）
	闘神伝 2		保持 2'15"06（使用キャラ：ホー・ファイ）	アップルがイキチ	キャッスル&YOU²（東京）
	MANX TT	ラクシーコースト（レースモード）	1'58"04	MRX	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
5回目集計	ゲーム天国	ノーマルモード	保持 45,938,710（使用キャラ：ファイターEX）	GGE-VXV	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		タイムアタックモード	13,796,150（使用キャラ:ファイターEX）	ZFC-FCM	ギャレッソ津田沼店（千葉）
			12,965,580（使用キャラ:Z-DYNEmKII）		
			13,186,400（使用キャラ：ぴぐ）	STG-MIC	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
			14,064,770（使用キャラ：プーペラ）	CYCLONE-R.T	アイリン夢空間（岐阜）
			13,592,410（使用キャラ：モモコ）	GEBOKU	ギャレッソ津田沼店（千葉）
	逆鱗弾	タイプA	保持 2,339,540	WGFC-3(研)-DUE	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
		タイプB	保持 2,303,860		
		タイプC	2,355,440	RBN-まいん	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
	ファイティングバイパーズ		保持 50"95（使用キャラ：バン）	RI 2	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
鉄拳 2 バージョンB		ヘイハチ	連必 1'10"73	ATF-K.K	個人申請 トミーナムコ（群馬）
		ミシェール	連 1'26"10	スト(研)GUY	ビックウェーブ（高知）
ナムコクラシックコレクションVol. 1		ゼビウス（オリジナル）	1,384,860	PSD-KTL-KAA（川村）	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		マッピー（オリジナル）	465,590	S.T	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
戦球		腕前判定モード	10,000,000+α	PIS-源ノ助	ゲームソニックビーム（千葉）
バーチャコップ 2			927,948	M.K（川田）	チャレンジャー関大前（大阪）
ロックマン・ザ・パワーバトル			9,491,100（LV 3～6）	スンドメ野郎-まJU 次回感涙のフィナーレ	アミューズメントスペース・フジ（大阪）
レイブレーサー		中級	1'49"874	これで終了!? TSK-OWA	個人申請 ゲームイン パラダイスアレー（神奈川）
		最上級	1'35"955		

ので差はありません。それともう一つ、どの店もコンボフィニッシュ時でのヒット数で点数を稼いでいると思いますが、実際は表示されている点数通り入っていません。点数システムに少々問題のあるゲームです。

その他の点数システムも前作に引き続き一部残っているようで、残りタイムでの点数倍率が残っています。でも今回は余り重要ではないようですね。

次はマジカルドロップ2です。もう既に限界に近いスコアが出ています。まずはひたすらモードです。カンストが2店達成されています。お疲れさまです。このモードは今回をもって集計を打ち切りにさせて戴きます。

ひらめきモードもほぼ限界に近いスコアが出ています。延びて1000点ちょっとでは?

唯一先がみえないのがこのストーリーモードです。これからも頑張って延ばして欲しいものです。

次は戦国ブレードです。このゲームも申請が多かったので次回よりキャラ別集計をしたいと思います。尚、アインは集計します。

プレイした人は分かると思いますが、か・な・り難しいゲームです。にも関わらず2周目の7面まで行っています。バトルガレッガ同様、本当にクリアができるのでしょうか。次回が楽しみです。

次はバブルメモリーズです。まずは、このゲームはノーマルモードとスーパーモードとありますが、スーパーモードの申請がごく一部しかないので、ノーマルモードとスーパーモード、混ぜて集計をしま

（次のページにつづく）

中央プラザ大泉店 3 店集計 ☆＝0 (20)

東京都練馬区東大泉 1－35－6 ☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	上海万里の長城	461,150	KENZOUサマ	グレートウォール 27面
2	パズルボブル 2 X	217,948,710	ひでえお	Xモード ALL Yゾーン
3	戦球	6,174,230	K	判定モード L－99B－2786
4	ぱづり	743,200	カトリさま♡	14面
5	バトルガレッガ	5,079,100	ガチャ目	ゴールデンバット 6面
6	PANG 3	2,173,000	Z	キャプテンホーク
7	雷 電DX	5,237,510	K	練習1P ALL
8	がんばれギンくん		VAX	普通ALL ライフナシ
9				
10				

ポパイ&パートナー ☆＝1 (30)

東京都足立区綾瀬 4－9－31 ☎(03)3620－4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード（ハガネ）(連)	1,592,000	ECA－ATC－N F	2－5
2	戦国ブレード（こより）(連)	1,478,000	DBL－らじあめ㊥	2－5
3	戦国ブレード（翔丸）(連)	1,250,600	MOL－SAI	2－4
4	バーチャロン（ライデン）	2'55"37	MOL－カルト	ALL 前半 1' 17
5	究極タイガーII（2P側）(連)	10,564,390	ODN－渋谷鮫	ALL
6	セクシーパロディウス（ミカエル）(連)	3,504,700	JRしげき君	ALL 残×2
7	セクシーパロディウス（ひかる）(連)	2,579,500	KSD－木野Ⓙ	ALL 残×1
☆	バトルガレッガ（チッタ）	6,688,410	MOL－水野作戦－SAI	7面
9	マジカルドロップ 2（ひらめきモード）	77,100	KNIM	ALL かんたんスタート
10	だい好キッス	177,970	MOL－SAI	ALL ♡×160

ジョイフルランドヒノーズ下井草店 ☆＝2 (3)

東京都杉並区下井草 2－44－7 ☎(03)3399－2155

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（さくら）	3,167,000	星白金－ぼーずⓈ	クリア (連)(同)
2	ストリートファイターZERO 2（ケン）	2,899,700	GGE－よーぽん♡	クリア (連)(同)
3	バトルガレッガ（ガイン）	11,307,820	GGE－ごんの字♡	クリア
4	バトルガレッガ（ミヤモト）	10,655,340	YGA－IBA(屋)	クリア
5	19XX（ライトニング）	18,949,200	☆○♀	クリア (連)
☆	19XX（モスキート）	18,890,000	YGA－IBA(屋) 引きの弱さは全一級!?	クリア (連)
☆	逆鱗弾（TYPE－C）	2,355,440	RBN－まいん	クリア
8	戦国ブレード（ユーニス）	1,111,800	RBN－まいん	2－3 (連)
9				
10				

ゲームセンターコパIII ☆＝1 (181)

神奈川県秦野市南矢名 2－19－5 ☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,134,100	ウータン	ALL
2	バトルガレッカ（ミヤモト(連)）	9,683,870	QQQ	ALL 残×1
3	バトルガレッカ（ゴールデンバット(連)）	7,552,850	ウーキーMST	ALL 残×0
★	ストリートファイターII'ターボ（リュウ(連)）	1,657,700	KMC－IZA	ALL(パ) スンドメ
★	ストリートファイターII'ターボ（ブランカ(連)）	1,613,000	KMC－IZA	ALL(パ) スンドメ
6				
7				
8				
9				
10				

ゲーム倶楽部大船店 ☆＝5 (16)

神奈川県鎌倉市大船 1－23－7 ☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス(連)（シューティングスター）	5,565,500	SIT－M. K	SPクリア 残4
☆	セクシーパロディウス(連)（イワン）	6,247,600	VMT－ABU	ALL ノーミス 一周174万
3	セクシーパロディウス(連)（ひかる）	1,480,600	R. B. GKK関川 2：55Ver. C.	オート 残0
4	マジカルドロップ 2（ひたすらモード）	6,476,146	川村 鉄平	ひたすらやさしいモード
5	D&DⓇS.O.M	3,324,573	ヘアー解禁岡花V朝からリバースオラオラ状態	ドワーフALL マダヌケル
6	ストリートファイターZERO 2（ソドム）	1,403,300	NEO覇我亜怒	ALL あと60万
7	ビッグトーナメントゴルフ	－20	かとうさん	日本 ShotMaker
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,543,800	Y. xvi	如月 ALL
☆	ゲーム天国(連)タイムアタック（ぴぐ）	13,186,400	STG－MIC	くりあ 残タイム忘れた
10	ゲーム天国(連)タイムアタック（モモコ）	13,433,670	STG－桃柄パンツ	くりあ

グリーンプレイランド ☆＝0（6）
岐阜県高山市西之一色町12−80高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（ソドム）	2, 225, 900	とりあえず…ソドム教 RYU	1cALL
2	ストリートファイターZERO 2（豪鬼）	2, 166, 900	とりあえず…ダムド教 RYU	1cALL
3	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	2, 125, 600	とりあえず…びんぼー RYU	1cALL
4	ストリートファイターZERO 2（ケン）	1, 997, 700	金が…ねぇ…えーい JUN	1cALL
5	ストリートファイターZERO 2（ザンギエフ）	1, 924, 200	とりあえず…でかい RYU	1cALL
6	ストリートファイターZERO 2（ガイ）	1, 737, 100	とりあえず…コーディ RYU	1cALL
7	ストリートファイターZERO 2（ローズ）	1, 757, 300	JUN	1cALL
8	ストリートファイターZERO 2（ナッシュ）	1, 501, 800	JUN	1cALL
9	ストリートファイターZERO 2（ダン）	1, 431, 900	ザ・バーディ様あ… EPH	1cALL
10	ソウルエッジ（タキ）	3' 22"43	また来てねぇん SAN	1cALL

ゲームパレス ☆＝0（9）
静岡県三島市一番町12−22 ☎(0559)71−3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	2, 625, 000	ふらんけんダナ	ALL RYU
2	ストリートファイターZERO 2	2, 115, 900	ファイナルアトミック ま〜ちゃん	ALL KEN
3	ストリートファイターZERO 2	1, 933, 200	KING うれしいっす	ALL ザンギエフ
4	ストリートファイターZERO 2	1, 728, 800	ふらんけんダナ	ALL さくら
5	ストリートファイターZERO 2	1, 170, 200	モンゴル元住民	ALL 元
6	ストリートファイターZERO 2	1, 675, 800	フランケンだな	ALL ローズ
7	沙羅曼蛇 2（連付き）	1, 312, 200	パドックCM隊	ラスボス 2P側
8	首領蜂（連付き）	35, 249, 730	ZABADAK	ALL Cタイプ HIT140
9	バーチャロン（タイムアタック）	6' 42"55	PEM	ALL 2本設定 ライデン
10				

ゲームセンターナポレオン ☆0＝(113)
神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス（シューティングスター）	1, 345, 500	VMT−ILG−吉田	ALL オート連付
2	セクシーパロディウス（オプション）	2, 661, 200	マジカリーナ	ALL マニュアル連付
3	極上パロディウス（たこ）	4, 113, 700	CVM−NAKさん元気ですか	ALL 1周232万連付
4	ナムコクラシックコレクションVol. 1（スーパーゼビウス）	733, 560	吉田サンのおかげです	ALL SP×3 連付 残×2
5	ナムコクラシックコレクションVol. 1（オリジナル・マッピー）	461, 260	S・T	ALL 1ミス
6	ナムコクラシックコレクションVol. 2（アレンジパックマン・共同）	1, 866, 020	VMT−ILG−吉田おおえ	1P−963000 2P−903020
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1, 681, 900	CKN	ALL 古式ゆかり
8	大好キッス	179, 640	爆裂旋風隊 & りぼんちゃんズ	ALL ♡＝139 タクヤ
9	ストリートファイターZERO 2（春麗）	2, 013, 300	OKA	ALL
10	鉄拳 2 Ver. B（マーシャル・ロウ）	1' 37"75	SSK−PRO	ALL

アイリン夢空間 ☆＝11（131）
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327−0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード（ユーニス）(連)	1, 275, 400	GBF−ぱんつ	2−4
2	ストリートファイターZERO 2（さくら）(連)(必)	2, 860, 500	G・CRUSH−きみちゃん	ALL
3	ストリートファイターZERO 2（春麗）(連)(必)	2, 803, 900	G・CRUSH−きみちゃん	ALL
☆	沙羅曼蛇 2 (連)	2, 101, 600	近江からの使者	全2周ALL 2P側
5	セクシーパロディウス（あいつ）(連)	3, 240, 800	IML−MIROK!	ALL
☆	19XX（ライトニング）(連)	19, 071, 600	☆○♀	ALL
☆	ゲーム天国（プーペラ）(連)	14, 064, 770	CYCLONE−R T	ALL タイムアタックモード
8	バーチャロン	3' 48"24	CAL	ALL バイパーII使用
9	ストリートファイターZERO 2（春麗）(連)(必)	2, 851, 000	G・CRUSH−きみちゃん	ALL
★	豪血寺一族 2（キース）(連)(必)	6, 587, 800	G・CRUSH−CYA	ALLP×5 D×9 S×28＋3

夢空間ファンタジー ☆＝0（15）
長野県茅野市ちの丁田2732−1 ☎(0266)72−5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（ローズ）	2, 006, 700	園長	ALL
2	ストリートファイターZERO 2（さくら）	1, 972, 500	JNZ	ALL
3	ストリートファイターZERO 2（ダン）	1, 861, 700	ダン心の兄弟 眼鏡っ娘フェチALICE	ALL
4	ストリートファイターZERO 2 (連)(同)（ロレント）	1, 634, 500	あすたろと！？	ALL
5	ストリートファイターZERO 2（サガット）	1, 438, 300	XJR	ALL
6	ペブルビーチ ザグレイトショット	＋1	HUN	ALL
7	龍虎の拳外伝（ワイラー）	2' 59"98	あすたろと！？	ALL
8	バーチャロン（テムジン）	3' 59"72	KBA	ALL
9	19XX（モスキート）	15, 113, 800	小林	ALL (残)×4
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（4）
山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(0552)28−8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	1, 509, 200	下河原シュンパーマン光男	1コインALL さくら
2	ストリートファイターZERO 2	876, 200	カントリー	ALL ダルシム
3	戦国ブレード	857, 500	TKS	2−1 ハガネ
4	バーチャロン	10' 27"79	坤龍	1コインALL テムジン 2本設定
5	バーチャロン	11' 37"00	坤龍	1コインALL バイパーII 2本設定
○ 6	バトルガレッガ	4, 163, 020	甲岡唐子明太子健三	6面 グラスホッパー
○ 7	バトルガレッガ	3, 439, 770	庚 龍零	5面 ミヤモト
8	19XX	7, 264, 400	TKS	1コインクリア モスキート
9	エースドライバー ビクトリーラップ	2' 37"45	パクッちゃイヤーン ハイテ君	シルバーコース MT ビギナー
10	ダートダッシュ	4' 41"16	牛山東條角田	上級MT

オレンジハット砺波 ☆＝0（2）
富山県砺波市新又147−1 ☎(0763)33−1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクションVol. 2（パックマン）	294, 100	いたくら	レーシス ALL オリジナル
2	ストリートファイターZERO 2（ナッシュ）	1, 751, 700	Si麻宮	P×5 ALL ロレント有
3	エリア88（シン）	1, 522, 520	Si麻宮	ALL(連)
4	バーチャキッズ（サラ）	4' 23"05	Si麻宮	ALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（美樹原）	1, 762, 000	○○○○○	ALL 根性 13連
6	メタルスラッグ	653, 600	大野Mbyロリッターズ会員No. 42号	ファイナルステージ
7	ナムコクラシックコレクションVol. 2（パックマン）	249, 190	大野Mbyボンバーズ友の会	R−8 アレンジ
8	レイフォース	3, 005, 400	大森さん	R−6
9	マジカルドロップ 2	224, 506	サイキョヲ流会員 フレーム小沼さん	ひたすらMODE
10	ダライアス外伝	9, 714, 780	山田現場カントク	ACFJOUV (連) ALL

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（28）
長野県松本中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード（ユーニス）	1, 164, 600	KSC−JIT(み)	2−3 (連)
2	セクシーパロディウス（マンボ）	2, 484, 800	KSC−TAD	ALLSP有り(連) オート 残機1
3	ナムコクラシックコレクションVol. 2（ディグダグ、オリジナル）	331, 300	APO(ら)	ALL
4	ゲーム天国（ファイターEX）	35, 193, 490	KSC−TAD	ALL (連) 1周1992万
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1, 479, 400	ダーク・ないと	ALL 優美使用
6	ストリートファイターZERO 2（ケン）	1, 599, 800	A H	ALL
7	ストリートファイターZERO 2（ローズ）	1, 577, 300	(B)−T. F	ALL 1−ミス 乱入キャラなし
8				
9				
10				

西銀座ゲームプラザ ☆＝0（23）
山梨県甲府市中央1−12−43 ☎(0552)32−5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ 2（ひたすらモード）	7, 440, 986	下手金原	下手
2	マジカルドロップ 2（ストーリーモード）	510, 318	下手金原	下手
3	セクシーパロディウス（こいつ）	2, 552, 100	NGD−ANP	1cALL 残1
4	戦国ブレード（こより）	874, 900	女キャラはキライ MDS−MPL(D)水谷	2−1
5	戦国ブレード（ユーニス）	900, 600	下ルートつらいからだめ夫	2−1ボス
6	エースドライバービクトリーラップ（初級コース・ビギナー）	2' 36"93	ZGF−ORS−N	MT
7	エースドライバービクトリーラップ（初級コース・エキスパート）	2' 28"68	ZGF−ORS−N	MT
8				
9				
10				

扇ヶ丘レジャーセンター ☆＝5（192）
石川県石川郡野々市町高橋町86−2 ☎(0762)46−6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ	954, 370	pm5：59かれん	6面 かれんボーナス×2
2	ストリートファイターZERO 2（春麗）	3, 293, 200	pm5：59かれん	ALL連必
3	ストリートファイターZERO 2（さくら）	3, 282, 700	pm5：59かれん	ALL連必 かれんパターン
4	ストリートファイターZERO 2（ローズ）	2, 825, 600	pm5：59かれん	ALL連必
☆	ストリートファイターZERO 2（ソドム）	3, 482, 200	T. Clue−ISD	ALL連必 1ミス＋5万おち
6	ナムコクラシックコレクションVol. 2（DIG DUGオリジナル）	387, 330	SOU	ALL 1ミス
7	マジカルドロップ 2（ひたすらモード）	1, 021, 820	M. T	
8	エースドライバー ビクトリーラップ	2' 26"38	M. T.	ALLT. T ハイスピードコース
9				
10				

ハイスコア通信

●NTK（北海道）
プレイ料金が値下げされました。一部大型機、景品ゲームを除き全部50円です。もちろんメンテ、新作も今まで通りバッチリ！夏休みはぜひ皆さんで遊びに来てください。

●プレイランドファンタジア（秋田）
ダン人気爆発です!!ありがとうカプコンさん！

●モンテカルロ（群馬）
3月末ごろ、突発的に発足したT・P・P（高崎紙ヒコーキーズ）だが、その42秒後、突然解散した。この事態の急変ぶりに対し、当事者である某バイパーII使いは「紙、キライだもの。」という謎のコメントを述べただけで、真相はまだ究明されていない。さらに驚くべきことに、T・P・P解散とときを同じくして、「高崎ハイロウズ」なる新部隊が結成され、ベルクドルを新たに配備、バイパーIIに加え、人気キャラ、「ミサイルマン」を口ずさみながら、対戦をやっているとのこと。この突然すぎる解散&設立に対し、「いや、オレはロックして『産め！』って言えれば、何でもいいんだけど…」「えっ?ルーズソックスですか?オレは認めないっス。やっぱ内モモっスよ、ウ・チ・モ・モ♥」と周囲の反応も深刻な状況だ。

お店から①

●GAME in DAIEI（千葉）
まもなく'96年度上半期「らくがき道場」（イラストコーナー）グランプリ作品が決定します。詳しくは、店内インフォ・ボードをご覧ください。

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
4月21日のハイスコア締め切り日には、なんと26人ものスコアラーが集まりました。最近週末に集合しますので遠征の方は、土・日にきてね♡
by あつし夫

●TILT神保町（東京）
今このゲーセンに来たら迷わずバトルガレッガ！もしふさがってたら見回してほかのシューティングをプレイ！これが載るころにはサンダードラゴン2がなくなってしまってますが代わりにF/Aが復活予定！ゼロ2をやる前にとりあえずガレッガ！金がなくなったら速攻で銀行で金おろしてゴハン！いかすゴハンイカスーパーチャロンは対戦でも長く遊べたりするので（90秒3本先取）身内での特訓とかにどうぞ。あとランディングギアをクリアできた方スコア申請してくださいね。
by スピードフリークな店員（DATだけ）

●キャッスル&YOU2（東京）
当店ではヤル気万作のスコアラーを募集しています。俺様が！というファンキーな野郎は当店へGo！
by 店より

●ゲームセンターポパイ（東京）
渋谷鮫先生、ムッシュかまやつ先生、N・F先生、らじあめ先生、来店ありがとございました。バーチャロンは1プレイ50円で対戦2本体制になりました。しかも大型筐体。最近になってバトルガレッガが人気があります。弾が見づらく難しいゲームですが慣れてしまえば弾の見づらさなど関係ないようです。あとはパターンか?
by 最近スコアさぼりまくりのZAR

●ジョイフルランド"ピノーズ"下井草（東京）
みんなでつぶしあって、だれものびませんでした。
(平)&(ご)&(あ)

君こそゲーメスト!

ヴァンパイアハンター	バイロン	2,147,100	PTY-PYO	キャッスル&YOU²（東京）
	モリガン	6,448,500	使用キャラに愛情感じます♡DYB-リオ	個人申請 ゲームプラザニュー日の出（長野）
セガラリーチャンピオンシップ	中級	2'27"23	R.N	個人申請 プレイタウン名古屋（愛知）
	上級	2'12"08		
	チャンピオンシップモード	3'16"02		
ドラグーンマイト	チーム	1,243,000	GDS-マリ夫	アミューズメントスクエアカサブランカ（香川）
ストライカーズ1945	スピットファイア	2,124,400	ZKB-NUR⑧	個人申請 プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	零式	2,160,300	DAB.S	池袋プレイランドラスベガス（東京）
豪血寺一族外伝最強伝説		3,485,500	G・CRUSH-CYA	個人申請 ゲームプラザ童里夢（岐阜）
ガンバード	アッシュ	2,032,100	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
	マリオン	2,129,000	DAB.S	池袋プレイランドラスベガス（東京）
首領蜂	Aタイプ	連 54,155,980	2ミスやれんやれんLAOS-長田仙人	個人申請 ウィルトーク・タイトー高知（高知）
スーパーストリートファイターⅡX	ザンギエフ	連 1,828,000	ATC-ZFC-ZGY-㋒	ゲームコーナーフジ（東京）
	ベガ	連 2,595,600	シャドルー総師バイソン将軍	
マッハブレイカーズ	フューチャーゲート	77,700	HQM-変な奴教徒"TMR"たこまる	個人申請 サンテック新瑞橋（愛知）
豪血寺一族2	キース	連必 6,587,800	G・CRUSH-CYA	アイリン夢空間（岐阜）
スーパーストリートファイターⅡ	サガット	連 2,185,800	CST㋷	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
古今東西干支物語		1,874,290	外道T・H	モンキーハウス本館（福岡）
天外魔境真伝	八雲	29,026,100	この台消滅あと1台?府立高専科研部会長	個人申請 BKハウスKITT（大阪）
雷電DX	練習（1-5）	13,555,680	あと18万Jr.	ゲームプラザイエローハット（愛知）
	練習（面数優先）	13,047,450	NMT-はむはむ氏にささぐ	
	初級	連 7,448,050	AFC-CHOKU㋙（WOP氏へ）	プレイシティキャロット二荒店（栃木）
ナイトストライカー	Rゾーン	96,682,970	3分であたことてて	個人申請 渋谷会館モナコ（東京）
痛快ガンガン行進曲	シン	201,240	GSM-YBK-つる	個人申請 ゲームコーナーフジ（東京）
	ボビー	206,370		
ストリートファイターⅡターボ	ブランカ	連 1,613,000	KMC-IZA	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
	リュウ	連 1,657,700		
戦国エース	源内	連 1,873,200	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ストリートファイターⅡ	ケン	連 1,867,500	ミー	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
餓狼伝説	テリー	連必 719,600	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ（東京）
	東	連必 3,036,100	メンズスタイリスト	
レジオネア	アルフレッド	2,543,350	AXIOM-DEN	個人申請 プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	クリス	2,769,950		
	フランク	2,535,600		
龍龍		568,900	プレイヤーDENアシストKKK	
スコア訂正				
バーチャコップ2（2.29号）		757,240	M.K	チャレンジャー関大前（大阪）
鉄拳2バージョンB（1.30/2.15号）	ニーナ	1'53"60	PST-STER	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	ロウ	連必 1'29"98	予想通りの行方不明☆PST-JUN㊙	プレイランドスカイシアター（埼玉）
鉄拳2バージョンB（2.29号）	ニーナ	連必 1'37"23	G・CRUSH-きみちゃん	GAME・POP LAND（岐阜）
	ヘイハチ	連必 1'16"76	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
	ロウ	連必 1'15"13	鉄友会-挑戦者-T.O	
鉄拳2バージョンB（3.30号）	ジャックー2	連必 保持 1'09"08	鉄友会-不本意-AMP	
	ニーナ	連必 保持 1'37"23	G・CRUSH-きみちゃん	GAME・POP LAND（岐阜）
	ヘイハチ	連必 保持 1'16"76	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
	ロウ	連必 1'12"41	鉄友会-カリブJO-T.O	
鉄拳2バージョンB（4.30号）	ジャックー2	連必 保持 1'09"08	鉄友会-不本意-AMP	
	ニーナ	連必 保持 1'37"23	G・CRUSH-きみちゃん	GAME・POP LAND（岐阜）
	ヘイハチ	連必 保持 1'16"76	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
	ロウ	連必 保持 1'12"41	鉄友会-カリブJO-T.O	
鉄拳2バージョンB（5.30/6.15）	ポール	連必 1'09"56	DOS-EI-㋭	JOYCOM平店（福島）
	ジャックー2	連必 保持 1'09"08	鉄友会-不本意-AMP	プレイシティ24（北海道）
	ニーナ	連必 59"51	BELLDANDY	
	ヘイハチ	連必 保持 1'16"76	SHADOW	
	ポール	連必 保持 1'09"56	DOS-EI-㋭	JOYCOM平店（福島）

その3

す。

入荷が早いところでは1月以上前よりプレイしている人もいるようでかなり点数も差があります。今後、タイトーのゲームはこういうのが続いてしまうとなりますと、ちょっと悲しいです。

次はナムコクラシックコレクションVol 2です。前作同様の集計方法で、アレンジ3機種、オリジナル4機種の集計となります。ただ、アレンジの方は、コンティニューをしますと点数が丸々残ってしまい確認ができないということでクリアが最低条件ということで集計しています。

アレンジモードで全面クリアしますとクリアボーナスが加算されます。が、コンティニューをしますとクリアボーナスが10分の1になりますが、それを弁えての処理をしました。全体的に点数の高くないデフレのゲームでインパクトがありませんが、かなり白熱をしています。今後も頑張って欲しい。

セクシーパロディウスは今回よりキャラ別集計を開始しました。

また、今回はスコア訂正が多いのですが、これはJOYCOM平店にて当スコアを出していた人からウソのスコアだという申請があり、こちらでも調査した結果、今回はとりあえず彼が出した「鉄拳2」のスコアをすべて無効としました。

また、JOYCOM平店は3カ月間の休載となります。

（POW様）

ゲームプラザ・イエローハット ☆=7（168）

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)453-5857

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクションVol.2 パックマン〔オリジナル〕	250,200	NPAは名古屋のぷよ通を熱くする会の略	ALL 残2
2	ナムコクラシックコレクションVol.2 パックマン〔アレンジ〕	1,212,960	DCC AGAS-KAC�француз	ALL 残1 MX349 F×43
3	ナムコクラシックコレクションVol.2 ディグダグ〔オリジナル〕	317,010	パターン作成中SG-ELF	ALL 残1
4	ナムコクラシックコレクションVol.2 ディグダグ〔アレンジ〕	1,274,210	ノーベル諸兄に捧ぐ「まーあかん」㋕	ALL 残1 RB38000
5	マジカルドロップ2〔ひらめき〕	78,100	変な奴教徒たこまる君も大学生 留年に注意	かんたん ALLパーフェクト
6	だい好キッス	197,600	牛丼なんてまずい物食えないよ KAW	ALL ハート×135
7	タイムクライシス〔タイムアタック・ステージ1〕	2'31"38	土日でラッシュかけ、H.I	
8	タイムクライシス〔ストーリーモード〕	11'05"52	サラリンパワー爆発かH.I	ALL
★	雷電DX（連無し）〔練習1-5ALLモード〕	13,555,680	あと、18万JR	2P側
★	雷電DX（連無し）〔練習〕	13,047,450	NMT-はむはむ氏にささぐ	2-1 2P側

天野スポーツのゲームコーナー ☆=0（10）

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（ゴウキ使用）	1,382,300	by大もうけ	コインALL ノーマル設定
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（藤崎詩織使用）	1,611,400	P.S	1コインALL ノーマル設定
3	マジカルドロップ2（ワールド使用）	23,480	P.S	1コイン ノーマル設定
4	D&D®S.O.M（フレリック）	2,690,082	CNA	1コインALL ノーマル・ドラゴンスレイヤー
5	沙羅曼陀2	1,561,700	OZA	1コイン2-6 ノーマル設定連付
6	進め対戦ぱずるだま あたぼう使用	144,400	P.S	1コインALL ノーマル設定
7	ソウルエッジ（ソフィーティア使用）	5'27"70	J-J丸夫抹茶	1コインALL ノーマル設定
8	ギャプラス	2,178,100	マジカルプリメーラホーリーマップ	1コイン 天野ゲーム博物館
9	空手道	85,000	K.S	1コイン8段 天野ゲーム博物館
10	ストリートファイター（初代の品）	531,700	SMZ	1コイン 天野ゲーム博物館

AMZA11 ☆=0（14）

三重県熊野市木本町620-1こやま2F ☎(05978)9-0970

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,721,000	E・H・M!!	チュン・リー
2	ストリートファイターZERO2	1,467,900	E・H・M!!	ダン
3	ストリートファイターZERO2	1,575,400	E・H・M!!	リュウ 1コインALL
4	ストリートファイターZERO2	1,503,800	KYU	ローズ
5	ストリートファイターZERO2	1,600,500	トクア	ケン コインALL
6	ストリートファイターZERO2	1,529,300	E・H・M!!	ナッシュ 1コインALL
7	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,082,900	ABC	跳雨闇丸（剣聖）1コインALL
8	ナムコクラシックコレクションVol.2	102,440	県庁猛虎会	ディグダグ（オリジナル）
9	ナムコクラシックコレクションVol.2	140,560	県庁猛虎会	NEWラリーX オリジナル初級
10	D&D®S.O.M	1,339,101	AKI	エルフ

GAME's WiLL ☆=35（299）

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎(075)711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	戦国ブレード（ハガネ）	1,879,300	GBF-WXW	2-7 ㊣連
2	バブルメモリーズ（練習）	3,051,390	GBF-KSG㋮	クリア
3	ナムコクラシックコレクションVol.2（ディグダグ・アレンジ）	1,524,800	J.G.K-ALL㊊	クリア ノーミス
☆	セクシーパロディウス（ミカエル）	6,414,500	GGE-ZXZ	クリア ㊣連
5	セクシーパロディウス（こいつ）	6,498,000	ゴキブリホイ京城	クリア ㊣連
☆	セクシーパロディウス（オプション）	6,301,100	ゴキブリホイ京城	クリア ㊣連
7	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	10,329,950	AFO	クリア ㊣連
8	ストリートファイターZERO2（さくら）	2,760,300	藤崎 詩織	クリア ㊣連
9	ソウルエッジ（ジークフリート）	3'25"70	CAP	クリア
10	セクシーパロディウス（マンボ）	3,620,100	やめようシンナー	クリア ㊣連

GAME's DRAGON ☆=0（35）

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルス11F ☎(075)822-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（さくら）	2,498,700	集計打ち切り?	全面クリア ㊣連
2	ストリートファイターZERO2（サガット）	2,009,400	新人（京コン）	全面クリア ㊣連
3	セクシーパロディウス（こいつ）	1,699,400	即死（京コン）	スペシャル面 ㊣連
4	セクシーパロディウス（マンボ）	1,640,600	いまだクリアできず	スペシャル面 ㊣連
5	ストリートファイターZERO（ゴウキ）	3,074,700	Tiny-DIL	全面クリア ㊣連 95秒×1
6	ストリートファイターZERO（ソドム）	2,413,000	FNK（京コン）	全面クリア ㊣連
7	19XX（モスキート）	14,510,600	先代が送り忘れたスコアです	全面クリア ㊣連
8	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,206,600	Tiny-DIL（もういいです）	全面クリア ㊣連 9万おち
9				
10				

ゲームセンターピノキオ ☆＝0 (34)

兵庫県明石市本町1－1－26 ☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード (翔丸連)	1,233,800	綾佳ちゃんの為ならバイト³ RBN－水	2－4
2	バブルメモリーズ (練習モード)	2,705,170	拾いゲー	ALL ノーマル
3	タイムクライシス (ストーリーモード)	11'42"47	FUN人	ALL
4	タイムクライシス (ステージ．)	2'49"20	FUN人	ALL
5	スカルファング (オートモード連)	18,281,600	SVR－かる夫	ALLメガバルキリー ボンバータイプ
6	スカルファング (スペシャルモード連)	20,156,700	R'－水無	ALL シフ ボンバータイプ
7	バーチャロン	3'06"66	SVR－NGF緑 フレーゲル坊っちゃま	ALL ライデン
8				
9				
10				

タイトーイン002スタジアム ☆＝13(289)

大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バブルメモリーズ (練習、ノーマル連)	3,029,220	CR サイコロン カクヘーンキウ	クリア
2	バブルメモリーズ (ストーリー、ノーマル連)	22,509,460	バブルボブる知らん人	全80面ALL 残0
☆	バブルメモリーズ (ストーリー、スーパー連)	26,467,800	CYCLONE－KIW	全80面ALL
☆	19XX (震電連)	19,141,400	GBF－PSD－K N	クリア 残5 B×5
★	ナムコクラシックコレクションVol.1 ゼビウス・オリジナル連	1,384,860	PSD－KTL－KAA(川村)	ALL ノーミス
6	ナムコクラシックコレクションVol.2 (ディグダグ・オリジナル)	416,730	PSD－KTL－EL2	ALL ノーミス
7	ナムコクラシックコレクションVol.2 ディグダグ・アレンジ	1,578,840	J. G. K－ALL副	ALL
8	ゲーム天国 タイムアタック、フーベラ連	14,023,220	PPR－PSD IZK	クリア
9	戦国エース (ジェーン連)	1,889,200	DBL－ごろたん	2周ALL 雷風 1万×9
★	戦国エース (原内、連)	1,873,200	CYCLONE KIW	2周ALL 雷×2 1万×9

プレイシティNASA杉本町店 ☆＝20(355)

大阪府大阪市住吉区山之内3－3－5 ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ2 (ストーリー)	182,592	MAT	ALL
2	マジカルドロップ2 (ひらめき)	77,200	あと2000てん	ALL かんたん
☆	ソウルエッジ (ソフィーティア)	2'34"63	AXIOM－DEN	ALL
☆	ソウルエッジ (タキ)	2'44"60	AXIOM DEN	ALL
5	ソウルエッジ (ソン ミナ)	3'02"63	AXIOM－DEN	ALL
6	ソウルエッジ (ミツルギ)	3'08"43	AXIOM－せのん	ALL
7	ソウルエッジ (ファン)	3'17"10	AXIOM－せのん	ALL
8	セクシーパロディウス (ひかるちゃん)	1,442,400	AXIOM－H. Y茶	ALL 連付 残0
★	スーパーストリートファイターⅡ (サガット)	2,185,800	CSTゆ	ALL 連付 3万×2おち
★	ストリートファイターⅡ (ケン)	1,867,500	ミー	ALL 連付 オールパーフェクト

ジャスコ川西店プレイランド ☆＝1 (15)

兵庫県川西町小花1－6－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (ガイ)	2,021,500	ヨリ	ALL
2	ストリートファイターZERO2 (チュンリー)	1,502,200	那須与一崇尊	ALL
3	ストリートファイターZERO2 (ケン)	2,194,200	ヨリ	ALL
4	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	1,761,300	ヨリ	ALL
5	マジカルドロップ2 (ひたすらモード)	1,198,940	ACE	LEVEL18
6	セクシーパロディウス (マンボ)	1,439,500	ACE	スペシャル
7	D&DⓇS.O.M (ドワーフ)	1,824,557	Y・I	ALL
8	D&DⓇS.O.M (ファイター)	2,664,067	Human	ALL
9	19XX (ライトニング)	15,216,100	一式陸攻	ALL 残4
10	ゲーム天国 (タイムアタック)	9,843,830	D・M翔	Z－DYNE

コズミックプラザABC ☆＝0 (58)

大阪府寝屋川市早子町18－14 ☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (ダルシム)	2,342,500	ボランティア活動におわれてます I'M	ALL 連 けっこうラッキーと思う
2	ストリートファイターZERO2 (ザンギエフ)	2,161,000	北海道名物?串ザンギ byボディと大足	ALL 連 パターンあんの?
3	ストリートファイターZERO2 (バーディ)	1,960,700	あとⓅ×6? 対戦やってない。いのっぺ	ALL 連 P×9 2日目じゃ
4	ソウルエッジ (リ・ロン)	3'21"77	師匠以外の使用、却下 各務原	ALL
5	ソウルエッジ (ロック)	3'54"50	俺の力じゃ、限界点 りょお連	ALL
6	ときめきメモリアル 対戦パズルだま	1,791,300	前田有奈紀	ALL 虹野沙希
7	ナムコクラシックコレクションVol.1 (マッピーアレンジ)	3,332,300	MPYよしみ君	ALL ノーミス 10万おち
8				
9				
10	バーチャキッズ (ジェフリー)	2'28"53	千本パンチャー (OONARI)	ALL 金のムダ?

チャレンジャー関大前店 ☆＝8 (86)

大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	タイムクライシス (T.Aステージ3)	4'41"08	十三君	1C ALL
☆	タイムクライシス (T.Aステージ1)	2'30"83	まJU	1C ALL
3	タイムクライシス (T.Aステージ2)	3'14"78	まJU	1C ALL
4	進め!対戦ぱずるだま (一般)	179,860	入学記念スコア 飼葉 優理	1C ALL 犬無し ロス×1 あたぼう
★	バーチャコップ2 (2P側)	927,948	M. K (川田)	1C ALL Ⓙ458 Ⓣ129
6	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,887,600	前田 有奈紀	1C ALL 虹野 18連鎖
7				
8				
9				
10				

川島玩具店 ☆＝0 (19)

兵庫県高砂市高砂町1411 ☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (ケン)	1,429,200	RiG	ALL
2	ストリートファイターZERO (リュウ)	1,363,400	NOA	ALL
3	ストリートファイターZERO (ソドム)	1,311,900	DUO	ALL
4	ストリートファイターZERO (ナッシュ)	1,305,000	HIE	ALL
5	ストリートファイターZERO (ガイ)	1,137,100	DUO	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説 (キム・カッファン)	1,325,300	HIE	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説 (望月双角)	1,173,500	ZOA	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説 (ギース・ハワード)	1,168,200	CAN	ALL
9	ワールドヒーローズパーフェクト (シュラ・ナイ・カテノム・トム)	7,126,400	AGE	ALL
10	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 (ガルフォード)	910,800	NOA	羅刹 ALL

アミューズメントスペース・フジ ☆＝12(33)

大阪府大阪市北区天神橋4－10－8 ☎(06)356－3933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ連	1,576,530	Leg.or－ ホエホエ君	1C ALL HELP×73
2	ナムコクラシック コレクションVol.2	1,473,050	J. G. K－ALL副	1C ALLアレンジ ディグダグ 残×3
3	ナムコクラシック コレクションVol.2	93,080	新世界チャンピオン	9面 オリジナル 旧ラリーX
☆	セクシーパロディウス (こいつ連)	6,638,800	H. M	1C ALL
☆	セクシーパロディウス (シューティングスター 連)	6,319,400	H. M	1C ALL
6	セクシーパロディウス (イワン連)	5,993,700	AXIOM－H. Y奈	1C ALL SP前 .64万
7	スカルファング (オートモード連)	18,356,700	ラスボスのバカ S. N	1C ALLシルフⅡ ノーダメージ×5
8	バトルガレッカ (ガイン)	10,437,590	PPR－NGM	1C ALL
9	19XX (震電連)	19,029,700	5面 チョンボ	1C ALL
★	ロックマン・ザ・パワーバトル (Lv3～6)	9,471,100	スンドメ野郎－まJU 次回感涙のフィナーレ	1C ALL 調子のるな!常連一同

タウンスポット&マンモス城 ☆＝7 (168)

大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)37－5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (春麗)	2,545,900	SIN	ALL P×12 O. C×16 22R
2	ストリートファイターZERO2 (ダルシム)	2,312,200	TGE－VTR	ALL 豪鬼無し P×10 象×16
3	ストリートファイターZERO2 (ダン)	2,116,700	ヨガインファルノ (ヨガイレテルノ)	ALL P×8 チーズ× 天狗×16
4	ストリートファイターZERO2 (ガイ)	2,110,500	ガイハイッテルノ	ALL P×8 武×13
5	エースドライバービクトリーラップ (CAPITAL CITY初級)	2'17"13	T. Y	ALL MT
☆	エースドライバービクトリーラップ (CAPITAL CITY上級)	2'14"75	T. Y	ALL MT
7	バブルメモリーズ (プラクティス)	2,894,070	KAN押 (ヌレヌレSATO)	ALL コマンド有り
8	ナムコクラシックコレクションVol.2 (ディグダグ、オリジナル)	367,200	SGP－NJR	ALL 1万×2
9	ナムコクラシックコレクションVol.2 (ラリーX、オリジナル初心者)	234,260	T. Y	ALL
10	マジカルドロップ2 (ひたすらモード)	7,513,042	きんにくつう～	LV28 名人

ハイスコア通信

●ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
最近当店ではレトロゲームの入荷が盛んです。ロストワールド、カルノフ、ファイナルファイト等。これが載るころにはほかのゲームに変わってるかもしれませんが、復活する予定もあります。また対戦も盛んなのでスコアラーでない方も是非ご来店ください。

●ニュースター（山梨）
当店では毎月第3日曜日に、月例ゲーム大会を開催しています。皆様のご参加をお待ちしています。

●ゲームパレス（静岡）
学生の間でオールドゲームが人気を呼ぶ（笑）只今ゲームパレスでは（飛翔鮫、イメージファイト、グラディウスⅢ、ヴァンパイアハンター）などの、オールドゲームが復活!! by 楓

●グリーンプレイランド（岐阜）
ゼロ2好調です。対戦もっとやりに来てくれる人待ってます。でもザンギエフ、ダルシムが帰って来たからってんでやってみると何かちがうなぁてんでやんない人多いでしょうね。なんかスペシャリストっぽくなってるような気がするんでしょうね…まあゲームちがうんだからと言えばそれまでなんですが。年を重ねて変わってきたものに対してさびしいと感じる人…格ゲーだけじゃないけどね…どうこのゲーム…。

●天野スポーツのゲームコーナー（愛知）
天野ゲーム博物館のゲームコーナーは今年はすごくついてる年だよゲーメストワールドが取材に来てくれて2月15日号に掲載されたし、3月29日には名古屋のCBCテレビのミックスパイくださいという番組が天野ゲーム博物館に取材に来てくれて4月4日に放送されたし、その後もみんなが遠くから来てくれてるよ。来年の3月には新しくなるから又みんな遊びに来てね。

●PLAY CITY NASA（大阪）
遠征の際に、下井草・巣鴨・荏原・町田の常連の方々に親切にしていただき、感謝しています。 by DEN&せのん

●コズミックプラザABC（大阪）

お店から②

この春、近所の学校に入学したみなさん遊びに来てくださいね。まってま～す。（特にスコア） by 府立高専生（もう5年）

●AM・スペース・フジ（大阪）
CHAT－あぁるじ～ぷ～氏、KSL－WARRIOR氏ご来店ありがとうございます。

●ゲームセンターピノキオ（兵庫）
スカイシアターのAO－ちゃん、4月28日に会えてたらいいね♡
by 千花ちゃん水

●ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）
3月30日第2回プレイランド杯争奪ヴァンパイアハンターチャンピオンシップ開催の結果発表、優勝(ガロン)FUZ君、2位(オルバス)芦高君、3位(ビシャモン)大谷君でした。D・M翔君、BBC君、ヒゲ君は大学入学で金沢へ、学生生活エンジョイしてますか?明るく楽しいジャスコ川西プレイランドです、ゲーム好きな人たちは来てください。

●ゲームシティDADA（島根）
100円2プレイコーナー新設。ゼロ2だって1コイン2プレイこりゃあもうやるしか。皆の来店まってます。それとハイスコアもどんどん申請してね。待ってまーす。

●AMスクウェアカサブランカ（香川）
今回から、一部リーグのほうに参加させていただきます!よろしくお願いします。
by 店長

●タイトーイン空港通り店（愛媛）
今月のゲーム大会はストゼロ2でした。結果は予想どうり廣瀬くんと石崎氏の前に死体の山を築くばかり…チャレンジバンバンおそるべし。次回は帰って来たモータルコンバット大会を予定しております。

●サブカルチュア（福岡）
HAN氏、わざわざ熊本のゲームプラザより3回もいらっしゃってくださり、ありがとうございました。

●ゲームプラザ（熊本）
NEWゲームいっぱい入ってます。担

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー
1	—	ストリートファイターZERO 2	966	カプコン
2	1	バーチャファイター 2	544	セガ
3	3	ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ	408	カプコン
4	7	バーチャロン	399	セガ
5	2	リアルバウト餓狼伝説	282	SNK
6	5	鉄拳 2	276	ナムコ
7	4	セクシーパロディウス	203	コナミ
8	—	戦国ブレード	181	彩京
9	10	バトルガレッガ	181	ライジング/エイティング
10	—	マジカルドロップ 2	167	データイースト

11位	12位	13位	14位	15位
19XX 139	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま 122	ナムコクラシックコレクションVOL. 2 122	バーチャファイターキッズ 114	ソウルエッジ 106

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー
1	—	ストリートファイターZERO 2	938	カプコン
2	1	バーチャファイター 2	696	セガ
3	7	バーチャロン	440	セガ
4	3	鉄拳 2	326	ナムコ
5	2	リアルバウト餓狼伝説	317	SNK
6	4	ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ	256	カプコン
7	—	マジカルドロップ 2	146	データイースト
8	9	セクシーパロディウス	138	コナミ
9	—	戦国ブレード	138	彩京
10	—	ナムコクラシックコレクションVOL.2	125	ナムコ

11位	12位	13位	14位	15位
レイブレーサー 114	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま 104	バトルガレッガ 104	バーチャファイターキッズ 101	ソウルエッジ 101

ZERO2圧倒的首位

今が対戦の旬 ストZERO2

今月は、カプコンのストリートファイターZERO2が初登場。断トツの1位を奪いました。

ZERO2は、ストリートファイターZEROの続編。新キャラクターはダルシム、ザンギエフといったストIIのキャラと、さくら、ロレント、元の計5キャラが追加されています。でも、それ以上に目立つのが、全18キャラの背景がそれぞれ美しく描き直されているところ。これだけで、前作よりもずっと見栄えが増しています。

ゲームシステムとしては、いわゆるチェーンでつながるコンボがなくなり、そのかわりにオリジナルコンボが加わったのが特徴。普段は、技がつながる爽快感より、どの技を使うか、どの技で返すかの駆け引きのほうを重視した内容になっています。今までできたことができなくなるのは不満もあるでしょうが、よりストIIシリーズライクな駆け引きが深くなったのは歓迎すべきではないでしょうか。

ポリゴン格闘ものも、見慣れ始めてきています。プレイヤーに今信じられるものは、人気のシリーズもののみといった感じなのかもしれません。

その点、ZERO2は前作の人気の広さに加え、より深い内容を目指したゲーム作りが人気につながっていると言っていいでしょう。低年令層に強く、プレイヤーの幅が広いのが強味です。

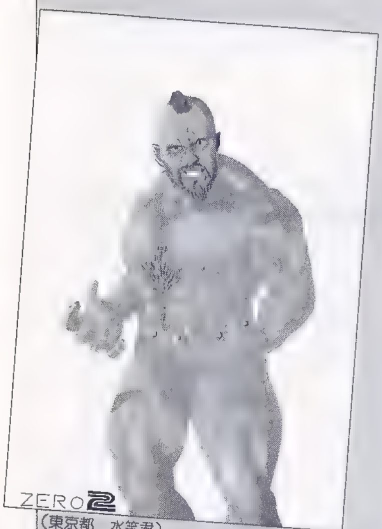
彩京初の横シュー 戦国ブレード

そのほかの機種では、バーチャロンの健闘が光ります。VSシティ筐体が出回り、ずっとプレイヤーの身近なものになったのが大きなプラス要因。人気が一気に落ちていく様子はなく、それほど広くはないですが確実な人気を保っています。

彩京の戦国ブレードは、彩京初の横スクロールシューティング。ゲームシステムは、一連のシリーズを踏襲したものになっています。彩京らしいシューティングなのですが、横画面になるとやっぱり何か根本的に、弾の撃ち方、よけ方を変えてほしかった気がします。

マジカルドロップ2は、キャラクターがパワーUP。ゲーム内容はおなじみのわかりやすいルールで、長く人気が出そう。来月は、サイキックフォース、ゼビウス3D/Gが注目されます。

（ぜんじ）



（東京都　水笑君）

ファミリーガーデンパートIII

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44−5888

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	1,468,300	M:S ブラックリュウ	1C ALL
2	ストリートファイターZERO 2	625,200	A Y ダン	7番目で負け
3	ストリートファイターZERO 2	1,261,400	MEC ブラックさくら	ラストで負け
4	ストリートファイターZERO 2	1,400,400	M:S ブラックケン	1C ALL
5	ストリートファイターZERO 2	1,039,900	ピンクチュンリ	1C ALL
6	ストリートファイターZERO 2	1,507,600	MM4 ナッシュ	今度は色バッチリ。1C ALL
7	クレヨンしんちゃんおらと遊ぼパートII	152,000	TAD	ALLじゃないよ
8	ストリートファイターZERO 2	894,100	MUL ロレント	どないしたぁにしかきこえねえ！1C ALL
9				
10				

ゲームスポットパスカル　☆＝0（21）

岡山県岡山市大福134　☎(086)281−5733

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ 2（ひたすらモード）	1,567,688	D. S. K−BAD	
2	マジカルドロップ 2（ひらめきモード）	74,300	D. S. K−BAD	
3	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	6,897,540	KOH	7面
4	沙羅曼蛇 2（2P側）	1,792,500	G. V	2周ALL㊈付
5	D&D® S. O. M	2,808,484	ゴキブリオン	1クレALL M. ユーザー
6	D&D® S. O. M	3,120,097	最近終っている人	1クレALL ファイター
7	ハチャメチャファイター	40,567,800	かわうそ君	㊈付
8				
9				
10				

ゲームハウスカントリーボーイ　☆＝0（9）

広島県広島市安佐南区長楽寺3−21−2　☎(082)872−1605

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	D&D®S. O. M	2,882,792	ソロモン	ALL ファイター
2	D&D®S. O. M	2,521,517	ハゲクレリック	ALL クレリック
3	D&D®S. O. M	1,587,343	貧弱ぅ−鬼怒川竜次	ラスボス シーフ
4	ストリートファイターZERO 2	2,128,200	豪鬼つよすぎ2Pカラーでん	ALL ガイ
5	ストリートファイターZERO 2	1,290,400	おいら	ALL バーディー
6	ストリートファイターZERO 2	1,049,600	まわし普及委員会 鬼怒川竜次	ALL ソドム
7	ストリートファイターZERO 2	1,001,400	ヨガマスター（ウソ）おいら	ベガまで ダルシム
8				
9				
10				

オキモト　☆＝0（18）

広島県広島市西区南観音3−15−3　☎(082)292−1473

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイターキッズ（ラウ）	2'40"80	玉	ALL
2	バーチャファイターキッズ（ジェフリー）	5'29"46	GOM	ALL
3	バーチャファイターキッズ（サラ）	5'54"83	まさ	ALL
4	D&D®S. O. M（ファイター）	2,868,350	GOM	1コインALL
5	D&D®S. O. M（クレリック）	2,733,535	S・N	1コインALL
6	ストリートファイターZERO 2（ソドム）	1,920,000	すほう	ALL
7	ストリートファイターZERO 2（ダルシム）	1,100,300	すほう	ALL
8	ストリートファイターZERO 2（春麗）	1,771,900	玉	ALL
9	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	1,711,900	玉	ALL
10	ストリートファイターZERO 2（さくら）	1,658,900	玉	ALL

ゲームプラザミッキー　☆＝3（37）

広島県広島市南区的場町1−7−2　☎(082)262−5189

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ナムコクラシックコレクションVOL. 2（パックマンアレンジ）	1,321,230	のぶっちに捧げる ELH−パチプロさん	ALL ノーミス
2	ナムコクラシックコレクションVOL. 2（ニューラリーX）	249,540	ぱち、リーチです ELH−HEQUIL	ALL ノーミス
3	バブルメモリーズ（練習）	2,319,060	1ラウンド イージー 攻撃力最大BYポール	ALL
4	マジカルドロップ 2（ひたすら）	1,110,182	UNI	
5	マジカルドロップ 2（ひらめき）	60,950	ブリキンガーまだですかー？ シーナ姫	ALL
6	ビッグトーナメントゴルフ	−18	あいれまー大先生	ALL オーストラリア
7	メタルスラッグ	340,430	NEZ−GYO	4面
8				
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆=21(266)
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	セクシーパロディウス(マンボ)	3,657,200	G.M.C.	IC ALL残2 (連)
2	セクシーパロディウス(イワン)	2,356,200	げえむの	IC ALL残1 (連)
3	セクシーパロディウス(ミカエル)	2,433,800	ごんちゃん	IC ALL残1 (連)
☆	バブルメモリーズ(練習)	3,151,740	外道T・H	IC ALL (連)
5	バブルメモリーズ(物語)	20,520,910	外道T・H	IC ALL (連)
6	マジカルドロップ2(ひたすら)	2,408,092	G.M.C.	Ic レベル39
7	マジカルドロップ2(ストーリー)	221,830	R－I	IC ALL
★	古今東西干支物語	1,874,290	外道T・H	IC ALL
☆	アベンジャーズ(ストーリー)	283,400	外道T・H	IC ALL (連) ALL(P)
10	もうぢゃ(もくもく)	1,772,280	外道T・H 100万+α希望	IC LV99+α 2時間

サブカルチュア ☆=7(147)
福岡県筑紫野市二日市宮田町581－6黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2(リュウ)	2,923,000	A.I	ALL P×15 (連) (必)付
2	クイズイントロDONDON	418,800	かつひろさんラブラブですぅ♡NBF－(局)長	ALL (連)付 正解率100%
3	マジカルドロップ2(ひたすらモード)	1,671,000	HAN	Ic 点数優先
4	マジカルドロップ2(ひらめきモード)	78,300	HAN	ALLパーフェクト 所用時間9秒
5	D&D®S.O.M(ファイター)	3,387,933	穴ウメ君1号役立たず 汎用ユニット系OOT	cALL 取れる所すべて4分台 RD付
6	D&D®S.O.M(マジックユーザー)	2,735,362	穴ウメ君2号 MOON	Ic ALL RD付
7	メタルスラッグ	1,554,280	GDS－2号まさし	ALL (連)付
8				
9				
10				

ゲームインプラザオリンピアン ☆=0(19)
福岡県北九州市北区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ	5'02"57	守田正夫	ALL (ソフィーティア)
2	ソウルエッジ	4'42"94	守田正夫	ALL (ミナ)
3	ソウルエッジ	8'03"44	I.早乙女	ALL (ヴォルド)
4	ソウルエッジ	7'50"33	植木哉也	ALL (リロン)
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,520,800	ぷよマスターEVE200	IC ALL 個性モード 優美使用
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,455,400	中村幸平	IC ALL 個性モード 美樹原使用
7	鉄拳2 VerB	3'28"08	K.SUZUKI	IC ALL 平八
8	鉄拳2 VerB	4'42"28	X.MATE	IC ALL (ロウ)
9	ナムコクラシックコレクションVol.1	457,140	CLASSIC	ALL オリジナル 2ミス
10	リアルバウト餓狼伝説	2,136,500	ARK	IC ALL テリー

ホワイトハウス箱崎店 ☆=8(58)
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アクウギャレット	7,590,800	INDICK－APL	ALL 連付き
2	セクシーパロディウス(マンボ)	1,519,300	初プレイでクリアできたよ君	スペシャルALL 連付き 残×0
3	セクシーパロディウス(イワン)	2,243,500	2回目でクリアできたよ君	スペシャルALL 連付き 残×1
4	バトルガレッガ(ノーマルモード)	5,592,640	N'SA	ALL ワイルドスネイル
5	バトルガレッガ(エクステンドモード)	9,127,710	WGFC－もつなべ	2－5 面とばしなし ミヤモト
6	ストリートファイターZERO2	1,659,200	WGFC－J.O	ALL ダルシム
7	ストリートファイターZERO2	2,027,000	ANI	ALL ケン
8				
9				
10				

アミューズメントスクウェアカサブランカ ☆=0(1)
香川県高松市亀井町10－15 ☎(0878)33－3375

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2(KEN)(連)(同)	3,262,800	EXC－GDS－S.O!!	ALL P×17
2	ストリートファイターZERO2(ザンギエフ)(連)(同)	2,384,100	GDS－マリ夫	ALL P×10
3	ストリートファイターZERO2(サクラ)	2,149,900	タコ	ALL P×10
4	ストリートファイターZERO2(バーディー)(連)(同)	2,136,400	GDS－2号	ALL
★	ドラグーンマイト(チーム)(連)(同)	1,243,000	GDS－マリ夫	ALL P×1落ち
6	マジカルドロップ2(ストーリーモード)	20,614	幻水明	ALL ワールド使用
7	首領蜂(TYPE・A)	48,240,320	LAOS－長田仙人	ALL 来店大感謝
8	ゲーム天国(連)(タイムアタック・びぐ)	12,537,760	LAOS－長田仙人	ALL 又、遊びに来て下さい
9	沙羅曼蛇2(連)(2P側)	1,881,100	GDS－5号	ALL
10	19XX(連)(モスキート)	18,338,900	EXC－GDS－S.O!!	ALLつながりません

ビッグウェーブ ☆=5(25)
高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	6,417,840	よーめー	面とばし無し 6面イージー
2	ソウルエッジ(ジーク)	2'46"96	まつ	ALL
3	ストリートファイターZERO2(サガット)	1,122,600	SAG (E・S)	ALL
4	ゲーム天国(ぴぐ)連付	12,909,320	あと15万ぐらい? LAOS－長田仙人	タイムアタック残り26秒
5	鉄拳2 B Ver.(ポール)連付	1'20"48	K・T	ALL 予選48" 63秒
★	鉄拳2 B Ver.(ミシェール)連付	1'26"10	スト(研)GUY	ALL 予選54秒
7	鉄拳2 B Ver.(ワン)連付	1'42"76	DNA (もうやらん)	ALL 予選?
8	龍虎の拳外伝(リョウ)	5'11"73	ロバやんZ	ALL
9	ナムコクラシックコレクションVol.1(マッピー アレンジ)	2,361,120	100万取れん人	ALL
10	ナムコクラシックコレクションVol.1(マッピー オリジナル)	126,610	クリアしただけ	ALL

タイトーイン空港通り店 ☆=1(29)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	インディ500(インディ500)	2'28"471	GER－AOI (インモータル今井)	ALL ノーマル MT
2	ナムコクラシックコレクションVol.2(ニューラリーX)	222,990	SUR－LEE 期間限定入荷	ALL ノーマル 残2
3	ナムコクラシックコレクションVol.2(オリジナルディグダグ)	358,030	SUR－R T(犯) 塚原には負けれん!	ALL ノーミス
4	ナムコクラシックコレクションVol.2(アレンジパックマン)	493,600	SUR－R T(犯) 徳田地獄の絶望宣言	ラスボス
5	ナムコクラシックコレクションVol.2(オリジナルパックマン)	225,400	SUR－R T(犯) 新山地獄の今治再び	ALL FAXありがとう
6	バブルメモリーズ(練習)	1,984,110	SUR－R T(犯) 新山貫禄の独走態勢	ALL 本日入荷
7	パズルボブル2(Xモード)	20,949,530	SUR－R T(犯)	ALL
8	マーヴルスーパーヒーローズ(マグニート)	3,244,500	SUR－R T(犯) 陽子地獄の中野区出身	ALL (連)(必)
9	リッジレーサー2(T.T)	3'28"490	SUR－XEX M(犯)	ALL ノーマル MT
10	究極タイガーII(1P側)	10,016,470	SUR－R T(犯) 石谷地獄の病状悪化	ALL (連) ノーマル

チャレンジバンバン ☆=4(110)
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2(リュウ)	3,005,600	IREEN	ALL P×15
2	ストリートファイターZERO2(豪鬼)	2,926,800	★一暗黒龍	ALL P×16 豪鬼に負け
3	ストリートファイターZERO2(さくら)	2,896,400	IREEN	ALL P×14
4	ストリートファイターZERO2(ソドム)	2,751,300	★一紫龍	ALL P×12
5	ストリートファイターZERO2	2,018,000	FAD IDA	ALL P×6 豪鬼無し
6	バトルガレッガ(ガイン)(連)	7,149,350	鉄拳珍味	7面
7	ナムコクラシックコレクションVol.2(パックマン,オリジナル)	237,000	★一暗黒龍	ALL 残3
8	ナムコクラシックコレクションVol.2(ニューラリーX,オリジナル)	229,730	FAD－IDA	ALL 残3
9	戦国ブレード(ユーニス)(連)	1,267,700	K.M	2－4
10	ファンキーヘッドボクサーズ(ライトニング,バロン)	47.85	MASA!	ALL

ゲームゾーン灘店&境店 ☆=0(14)
鳥取県米子市灘町2－52 ☎(0859)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	D&D®S.O.M	2,737,910	FRD	エルフ ALL
2	バーチャロン	7'00"51	MAC	テムジン
3	19XX	8,101,600	BAR	雷電 7面
4	19XX	7,867,400	ATM	ライトニング7面
5	ストリートファイターZERO2	1,887,400	天満のリュウ	リュウ ALL
6	ストリートファイターZERO2	1,580,100	H・K	チュンリ ALL
7	ストリートファイターZERO2	1,540,800	M・I	ソドム
8	ストリートファイターZERO2	891,900	M・I	ザンギエフ ALL
9	バーチャーファイターキッズ	2'14"15	M・I	アキラ
10	タイムクライシス			

ゲームシティDADA ☆=0(12)
島根県出雲市天神町70－12 ☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳 外伝(ロバート連なし)	5'50"15	ムーンボールマジシャン同人誌SP	IC ALL。精進して下さい。
2	ストリートファイターZERO2(ゴウキ連なし)	1,282,700	北FT0#	
3	ストリートファイターZERO2(ケン連なし)	1,429,700	RYU	IC ALL。
4	ストリートファイターZERO2(アドン連なし)	1,095,500	靴のペンキ	IC ALL。
5	マジカルドロップ2	127,380	ヤンキー玄交	ひたすらモード4段
6	マジカルドロップ2	8,250	ヤンキー玄交	ストーリーモード ジャスティス使用
7	ナムコクラシックコレクションVol.2(パックマン,オリジナル)	50,060	RYU	
8	ナムコクラシックコレクションVol.2(ディグダグ,オリジナル)	64,490	セ○バイトやるかも	
9	ストリートファイターZERO2(サクラ連なし)	2,038,600	北FT0#・否	IC ALL まるはげ
10	パルスター	788,330	ムーンボールマジシャンイオSP	7面。連なし すごROCK

アメニティスペースOZ合同集計 ☆=2(39)
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,951,400	BOM	IC ALL 小野田店
2	ストリートファイターZERO2	1,601,700	S.SPS	IC ALL 宇部新川店
3	バトルガレッカ(ワイルドスネイル)	7,140,670	HYDE	IC ALL 宇部新川店
☆	究極タイガーII(1P)(連)	11,393,990	ビューポインターEBI	IC ALL 小野田店
5	戦国ブレード(ハガネ)	814,100	ビューポイント2希望EBI	IC ALL 小野田店
6	マジカルドロップ2(ひたすらモード)	60,088	名人滅殺豪スター	IC ALL むきむき小野田店
7	スーパーフットボールチャンプ(アルゼンチン)	22点	Mr酒屋	IC ALL 小野田店
8	タイムクライシス(タイムアタックST1)	2'58"48	すごい漢だ・・T－M	IC ALL 小野田店
9	ダートダッシュ(激ムズAT)	4'31"00	TZR	IC ALL 宇部新川店
10	マンクスTT(T・Tコース AT)	3'52"14	SEI	3周ALL 宇部新川店

丸久小郡店ファミリーランド ☆=0(9)
山口県吉敷郡町矢足 ☎(0836)31－6051

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	2,239,600	りょう	リュウ ALL
2	ストリートファイターZERO2	1,836,900	りょう	ゴウキ ALL
3	ストリートファイターZERO2	1,762,500	NAO	ローズ ALL 山口店
4	ストリートファイターZERO2	1,976,400	りょう	さくら ALL
5	ストリートファイターZERO2	1,808,400	りょう	ケン ALL
6	バーチャロン	5'55"92	TOM	2本 先取 ALL 山口店
7	ナムコクラシックコレクションVol.2	208,730	T:N	ラリーX アレンジ ALLクリア
8	ナムコクラシックコレクションVol.2	290,660	Sさん	ディグダグ オリジナル ALL
9	バーチャファイターキッズ	3'38"08	池ちんでーす。ラブラブ店長	アキラ ALL 山口店
10	ストリートファイターZERO2	1,627,900	CHA	チュンリー ALL 山口店

ハイスコア通信 担当者から

今月も以前トップのGAME's WiLLで、主にシューティングゲームで地道に☆を獲得してきている。が、今回の鉄拳2バージョンBの訂正により、北海道のプレイシティ24が一気に☆を14個獲得してトップに6個の差となって追尾をしている。ただプレイシティ24は、主に格闘ゲームで☆を獲得をしているが、☆を獲得しているのがタイムアタックの格闘ゲームに集中しているため、今後の☆獲得がつらいだろう。3位は東京のプレイシティキャロット巣鴨店で、じわじわと2位に近づいてきている。ここのプレイヤーは全てのジャンルのゲームをこなせるほど充実しており、今後の台風の目になるのは間違いはないだろう。4位以降は表の通りになっている。

今回の訂正によって、上位3位にいたJOYCOM平店が消えてしまった。次回より3カ月の休載となるが、個人申請などでスコアを申請をして来てスコア争いには常に参加をしていてほしい。

☆獲得数上位店(2.29号～6.30号)

順位	店名	今月	合計
1	GAME's Will	4	35
2	プレイシティ24	14	29
3	プレイシティキャロット巣鴨店	6	23
4	モンキーハウス本館	5	21
5	プレイシティNASA杉本町店	4	20
6	タイトーイン002スタジアム	3	13
7	アミューズメントスペース・フジ	2	12
8	アイリン夢空間	3	11
9	荏原ゲームコーナー	2	9
9	ギャレッソ津田沼店	4	9

次回のスコア締め切りは **6月23日** (24日消印有効)

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しているぞ。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができる。

●申請方法

やり方は2つあって、1つは当コーナーで掲載されている店に行ってハイスコアを出して申請する方法。各店、申請方法は異なるので、事前にお店の人に聞いてみよう。

もう1つは、毎号ゲーメストについているハガキ「君こそゲーメスト」を使って個人申請してもらう方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要だ。

●集計対象スコアとなるための条件

以下にいくつかの注意点を挙げよう。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。

❷改造基準（※1）を満たすゲーム筐体であること。

❸難度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。

❹スコア、面数、集計部門（キャラ名など※3）名、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同か必、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

❺集計開始予定月に集計店から申請が10個に満たない場合、集計開始を翌月に繰越し、その月になっても10個に満たないゲームは、原則として集計を行わない。

❻上記以外のことで、何かわからないことがあれば、ハイスコア店にて確認すること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載しているが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じだろうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月の1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのだ。

具体的に説明すると、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位をとった場合は☆を、それ以降は★となる。例えば、「☆＝3 (23)」という表記は、今年度は☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は23個、という意味。

※1：複数ボタンの同時入力を1ボタンで行うもの、連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはならない。

※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

※3：工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKだが、ディップスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可）

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後7時から9時まで受け付けているぞ（担当：藤田）。

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝0（5）

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳外伝	8'03"75	Mr－すえぞう	ALL 連無 ロバート
2	ストリートファイターZERO 2	1,624,900	Mr－マイク	ALL 連無 さくら
3	リアルバウト餓狼伝説	2,342,800	Mr－B・M	ALL 連無 秦
4	鉄拳2 VerB	1'59"81	Mr－H・T	ALL 連無 王
5	D&D®S.O.M	1,594,328	AMP－KL	10－6 連無 シーフ
6	19XX	5,310,100	SAKAKI	S－5 連無 震電
7	ソウルエッジ	只今	申請ナシ募集中!!	連無
8	バーチャファイター 2	只今	申請ナシ募集中!!	連無
9	闘神伝2	5'08"73	Mr－GOKO	ALL 連無 ソフィア
10	パズルボブル2	14,971,660	Mr－END	ALL 連無

神宮前キャロットハウス ☆＝0（5）

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル ☎(0985)29－3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	1,593,600	しんた	1コインALL 全勝 豪鬼使用
2	ストリートファイターZERO 2	1,789,500	ひまつぶし	1コインALL 全勝 ケン使用
3	ストリートファイターZERO 2	1,696,300	べ〇ボーマン レオ	1コインALL ロレント使用
4	ストリートファイターZERO 2	1,774,800	じんた	1コインALL 全勝 春麗使用
5	ストリートファイターZERO 2	1,810,300	べ〇ボーマン レオ	1コインALL さくら使用
6	ナムコクラシックコレクションVol.2（ディグダグ・アレンジ）	739,480	MGF－KOB	1コイン 42面
7	ナムコクラシックコレクションVol.2（パックマン・オリジナル）	246,200	目指せ256面 走り屋復活パイ	1コイン21面 1600点パターン使用
8	タイムクライシス（ストーリーモード）	11'28"05	MGF－ZIN	コインALL ×10（ノーミス）
9				
10				

ワンダーランド ☆＝0（5）

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（さくら）	2,190,400	KAZ－AMI	ALL.ノーミス パーフェクト×10
2	ストリートファイターZERO 2（ケン）	1,595,300	4GO	ALL
3	ストリートファイターZERO 2（ローズ）	1,555,300	URD	ALL パーフェクト×4
4	ストリートファイターZERO 2（春麗）	1,528,800	か〇い	豪鬼まで
5	19XX（ライトニング）	11,238,400	BNK²－CRAIF	ALLLV30
6	19XX（モスキート）	9,724,000	BNK²－BEL	ALL
7	ソニックウイングス3（ブレイザース）	2,662,900	KAZ－AMI	2－8中ボス
8	ソニックウイングス3（小兎美）	2,682,000	KAZ－AMI	2周ALL：残×2 マージャン×2
9	バーチャファイター 2（パイ）	1'41"05	KAZ－AMI	ALL
10				

ゲームプラザ ☆＝3（219）

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ワイルド スネイル）	7,352,490	EBI	6面中ボスのちょっと先まで
2	マジカルドロップ2（ひらめき・かんたん）	77,200	謎の覆面スコアラー	1c ALL
3	だい好キッス	201,670	H with U	1c ALL 番長落ち ♡×156
4	ストリートファイターZERO 2（ガイ）	2,385,500	KMM	1c ALL P×12 武×7
5	マンクスT.T. TWIN	2'59"16	K.M.M	3周設定 LAXYCOAST
6	D&D®S.O.M（ファイター）	3,033,164	GOU	1c ALL もちろんコンティニューなし
7	D&D®S.O.M（エルフ）	2,775,621	ゴー	1c ALL もちろん乱入もなし
8	D&D®S.O.M（シーフ）	2,876,511	ゴー	1c ALL もちろん集計もなし…
9	首領蜂（B－タイプ）	43,060,580	WL.√0 29－LKC	1c ALL 残×3
10	ナムコクラシックコレクションVol.1（ギャラガ オリジナル）	370,680	ギャラガとは名ばかり 中身はGALLAG？	1c ALL 点数超甘

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝0（12）

鹿児島県国分市中央3－12－37 ☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	2,190,900	デカパー太郎・M	ALL
2	セクシーパロディウス（シューティングスター）	610,700	G.M	6面＋乱入
3	セクシーパロディウス（マンボウ）	296,500	SHT－S.K	4面＋乱入
4	19XX（モスキート）	11,644,500	TAU吉	ALL
5	ソニックウイングス3（クロスファイア）	2,202,300	SHT－S.K	2－7
6	ソニックウイングス3（ブラックウインドウ）	2,447,600	SHT－S.K	2－8
7				
8				
9				
10				

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
5月発売					
NINJA MASTER'S 覇王忍法帖	ADK	格闘	8－4	5/24	いよいよゲームセンターに登場だぁ!!
STORM BLADE	ビスコ	シューティング	8－2	5/30	4人の戦士、本日緊急発進!! キャラごとに異なるストーリーを楽しんでくれ!
ジグソーパラダイス	アイマックス	パズル	8－2	5月下旬	意地悪アイテム満載のパズルゲーム。1人プレー時には、全国の美女がお相手。
クイズ彼女が?(ハテナ)に着替えたら…	アイマックス	クイズ	4ボタン	5月下旬	数10通りの着せ替えパターンと、小気味良い出題で、始めたらやめられない面白さ
ねらってちゅー	セタ	パズル	8－1	5月下旬	同じキャラを4ツ以上そろえて消すだけ。簡単ルール新感覚potentialものゲーム登場!
パル・キューブ	メトロ	パズル	8－1	5月末	急性パルキューブ中毒(パル中)にご注意下さい!!
ソニック・ザ・ファイターズ	セガ	格闘	8－3	5月中	
デカスリート	セガ	スポーツ	8－2	5月中	
ソウルエッジver.2	ナムコ	格闘	8－4	5月中	
6月以降発売					
闘姫伝承－エンジェルアイズ－	テクモ	格闘	8－4	6月上旬	テクモマザーシステム第2弾女格闘です。
神凰拳	ザウルス	格闘	8－4	6月上旬	
スーパーパズルファイターIIX	カプコン	パズル	4－2	6月中旬	
ラストブロンクス	セガ	格闘	8－3	6月末	3研初の3D格闘が今、動き出す!
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	8－3	6月予定	
ぱにって!!おじゃまん	ビスコ	パズル	4－1	6月予定	
NEO Mr.Do!	ビスコ	アクション	8－2	6月予定	
Super GT24h	ジャレコ	ドライブ	ハンドル	7月予定	初級と上級の2コースにそれぞれ逆走モードを設定。
発売日未定					
クラクラキラキラ大作戦	アトラス	アクション	8－3	未定	あのクララが、今度はミラクルワールドで大あばれ。
スターグラディエイター	カプコン	格闘	8－4	未定	
雀々しましょ(仮)	ビスコ	麻雀	KB	未定	
逆転!!パズル番長	フウキ	パズル	4－2	未定	アレより面白いっス!

全国通信販売!!

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。（50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り）

お電話一本で翌日にはお手元にお届けします！

（一部地域の方は配達日が変わります。）

ヤマトコレクトサービス使用
手数料¥1,000
（一部地域・一部商品¥1,600）

お願い

- ●人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
- ●新作予約のキャンセルは発売日3日前までにお願いします。
- ●返品、交換はできません。（新品故障の場合は、メーカー保証です）
- ●キャンセル不可（発送後のキャンセルは往復送料をいただきます）
- ●品切れの場合は、ご容赦下さい。（予約すれば意外と早くお手もとに届きます）
- ●中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- ●販売価格は変更する場合があります。
- ●今回の広告の価格は5/7現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。税別価格

アーケード基板

	中古	買取
『CP2』 マザーボード	8000	4000
『F3』 マザーボード	40000	20000
『ST-V』 マザーボード	40000	22000
『システムGX』マザーボード	25000	7500
アースジョーカー	8000	2800
R-TYPE	16000	9600
R-TYPE2	10000	6000
R-TYPELEO	14000	9500
アイドル雀士スーチーパイ	6000	2000
アイドル雀士スーチーパイ2	38000	22800
アイドル麻雀ファイナルロマンス	8000	2800
アウトフォクシーズ	38000	15200
悪魔城ドラキュラ	78000	53000
アテナ	30000	20400
アルゴスの戦士	18000	12200
アンダーカバーコップス	18000	10800
イシターの復活	128000	87000
1941	48000	32600
1943改	15000	9000
イメージファイト	10000	6000
ヴァンパイアハンター サブ	15000	6000
ヴァンパイア サブ	5000	1500
ウルフファング	38000	25800

	中古	買取
Vファイブ	6000	2400
エイリアンVSプレデター サブ	20000	10000
エイリアンシンドローム	15000	9000
A-JAX	22000	14900
エグゼドエグゼス	35000	23800
エクセリオン	3500	1000
Xメン（コナミ）	15000	6000
Xメン サブ	12000	4000
エドワードランディー	48000	32600
F/A	10000	3500
エリア88	35000	12000
エレベーターアクション	25000	12000
黄金の城	28000	19000
大江戸ファイト	15000	6000
オーダイン	30000	12000
ガイアポリス	20000	13600
海底大戦争	18000	8000
火激	3000	600
ガンスモーク	28000	19000
銃弾嵐（ガンダーラ）	25000	10000
ガントレット	8000	3200
ガンバード	12000	7200
ガンフロンティア	30000	18000
ガンホーキ	10000	4000
キャディラックス	16000	8000
キャプテンコマンドー	12000	4800
ギャプラス	10000	5000

	中古	買取
ギャラガ	10000	4000
ギャラガ88	25000	10000
ギャラクシアン	25000	10000
ギャルズパニック	12000	6000
究極戦隊ダダンダーン	48000	28800
球界道中記	10000	4800
究極タイガー	6000	2800
キングオブドラゴン	10000	4800
空牙	20000	9600
クライムファイター2	10000	3500
グラディウス（-12V電源）	35000	16800
グラディウス2	20000	10000
グラディウス3	25000	12500
グランドクロス	5000	1500
功里金団	4000	1200
グリッドシーカー	15000	6000
グレートスラッガーズ	2000	200
ゲーム天国	48000	19200
逆鱗弾	8000	3200
源平討魔伝	18000	10800
豪血寺外伝 最強伝説	20000	10000
ゴールデンアックス2	20000	9600
ゴールデンアックスザデュエル	48000	24000
極上パロディウス	3000	600
コズモギャングザビデオ	8000	3200
コットン	12000	7200
コントラ	5000	1500

	中古	買取
サイコソルジャー	98000	66600
最後の忍道	15000	9000
サイバーボッツ サブ	25000	12000
ザクソン	25000	12000
ザ・グレイトラグタイムショー	30000	18000
サプライズアタック	4000	1200
サラマンダ	28000	14000
沙羅曼蛇2	32000	4000
サンダークロス2	15000	9000
ジェミニウイング	8000	3200
ジッピーレース	5000	1000
疾風魔法大作戦	12000	7200
シャドーダンサー	8000	4000
ジャンプバグ	28000	10000
スーパーイーグルショット	5000	1500
スーパーコントラ	25000	10000
スーパーゼビウス	10000	3000
スーパーマッスルボマー サブ	5000	1200
スーパーリアル麻雀P2	4000	800
スーパーリアル麻雀P3	8000	2400
スーパーリアル麻雀P4	8000	2400
スーパーリアル麻雀P5	12000	4500
スーパーリアル花札 恋しましょ	28000	9800
スーパーワールドコート	8000	3200
スカイキッド	30000	15000
スクランブル	38000	15200
スターフォース	20000	13600

	中古	買取
ストライカーズ1945	50000	34000
ストライダー飛竜	25000	10000
ストリートファイターZERO	15000	3000
スーパースト2 サブ	4000	1000
スーパースト2X サブ	4000	1000
スノーブラザーズ	5000	2000
スプラッターハウス	25000	15000
スペランカー	15000	4500
セーラーウォーズ	6000	1800
セクシーパロディウス	68000	34000
ゼクセクス	20000	12000
戦国ブレード	58000	29000
戦場の狼	8000	3200
ソウルエッジ	58000	20000
ソニックウイングス	6000	2800
ダークシール2	8000	3800
大魔界村	25000	10000
闘いの挽歌	20000	13600
達人	6000	2800
達人王	10000	6800
ダライアス外伝	68000	34000
ダライアス外伝 サブ	10000	2000
D&D サブ	25000	12500
D&Dシャドーオーバー	48000	28800
ダンプ松本	2000	400
超時空要塞マクロス	10000	5000
超時空要塞マクロス 2	8000	380

買取目玉商品

SF アンジェリーク プレミアムBOX	5200
SF SD F-1グランプリ	4500
SF NBA実況バスケット	3000
SF オセロワールド	4000
SF 音楽ツクールかなでーる	4500
SF カオスシード	5000
SF 仮面ライダー	6000
SF ザ・モノポリー 2	3400
SF Jリーグエキサイトステージ96	3500
SF 実況競馬シミュレーション	5000
SF 将棋の花道	6000
SF 新スタートレック大いなる遺産	5000
SF 真なきの竜	5000
SF スーパー億万長者ゲーム	4500
SF スーパー人生ゲーム 2	4500
SF スーパードッグファイト	5000
SF すーぱーぷよぷよ通リミックス	4000
SF すーぱーぷよぷよ通	3600
SF スーパーボンバーマン4	4500
SF スーパーマリオRPG	2800
SF ダービースタリオン96	9000
SF テイルズオブファンタジア	4500
SF TVアニメスラムダンクSDヒート	5000
SF ときめきメモリアル	5800
SF 信長の野望・天翔記	4000
SF Parlor!パーラー!4 CR	6000
SF Parlor!パーラー!5	5000
SF 蓬莱学園の冒険	4000
SF 星のカービースーパーDX	4000
SF マスターズオーガスタ 3	5000
SF 魔装機神SロボットU大戦外伝	6000
SF 無人島物語	5000
SF ルドラの秘宝	3400
CD 銀河婦警伝説サファイア	4500
CD スチームハーツ	3000
CD 聖夜物語	3500
CD 同級生	3000
CD ドラゴンナイト&グラフティ	4000
CD リンダキューブ	3000
FX スーパーリアル麻雀P V FX	4000
FX パワードールFX	4500
FX ミラークルム	5000
MD スーパー32X	3500
SS ファイナルロマンスR限定版	4000
SS ウィザーズハーモニー	2800
SS ガングリフォン	3000
SS きゃんきゃんバニープルミエール	3500
SS 3×3EYES～吸精公主～S	3500
SS Jリーグプロサッカークラブをつくろう	4000
SS 新世紀エヴァンゲリオン	3200
SS スーパーリアル麻雀P5	3000
SS ドラゴンフォース	3000
SS 野々村病院の人々	4000
SS ビクトリーゴール96	3500
3D ブルーフォレスト物語	3800
SS NEWセガサターン	16000
SS セガサターン限定版	16000
NC ネオジオCD-Z	20000

エマーソン本店



買取 交換の申込方法（注意事項）

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日～7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります（手数料1,000円）
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格は参考にしてください。最新の価格は電話にてお問い合わせ下さい。
8. アーケード基板の買取り価格については在庫数により価格がとくに変動します。価格の確約は、、一切できません。価格が折り合わなかった場合には、商品を返品させていただきます。但し送料はすべてお客様負担になります。
   個人ユーザーからの買取を目的としていますので、同業者または法人での申し込みはご遠慮下さい。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いていない場合（コピーの場合も同じ）は買取金額は半額以下になります。
   当社ではオリジナル付の商品を求めているので、買取価格を高額に設定しています。

コミック本高価買取実施中！

買取金額一冊50円以上

- ＊一部在庫の多い商品は価格が下がります。
- ＊たくさん送ってくれる方は送料を当社負担にて受付しています。
- ＊必ず送る前に連絡してください。連絡がなかった場合には、送料を頂きます。

〒431-31 静岡県浜松市笠井町902-5 **エマーソン** 年中無休 通販部

新作ソフトも予約しておけば発売日にはお届けします。
一部商品・一部地域除く

TEL 053-433-9900 受付時間（AM11：00～PM8：00）
FAX 053-434-9711 FAX・現金書留でも受付ています。

高価買取します
ミュージックCD 300～1,500円

5,000タイトルの詳しい最新価格は当社発行の『エマーソン通信』にて！
定期購読（月一回）希望の方は
年会費3,000円を現金書留で申込下さい。
1回分希望の方は切手300円分同封して下さい。

買取申込書 ゲーメスト 6/30号

氏名	（フリガナ） 印	生年月日 年 月 日生	年令 才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	（フリガナ） 印
住所	〒 （フリガナ）			電話番号	- -	

6月30日号プレゼント当選者発表

ダライアス外伝 基板
茨城県 大山 雅司 君
ヴァンパイアハンター 基板
神奈川県 澤田 涼 君
戦国エース 基板
鳥取県 森田 覚 君
達人王 基板
山口県 塩見 雄平 君
D&D 基板
静岡県 古城 みゆき さん
コントロールボックス ボードマスター

埼玉県 荒井 伸和 君
東京都 宇賀田 由美 さん
福岡県 山中 司 君
テリー革ジャン（赤）
千葉県 高須賀 宙 君
ジャッキー革ジャン
福岡県 井上 奈美 さん
真サムTシャツ
大阪府 中野 聖士 君
栃木県 豊田 圭 君
神奈川県 畠山 尚久 君
下田文子 さん

東京都 角田 織枝 さん
ストZERO ビデオ
兵庫県 宮本 智幸 君
石川県 山本 和也 君
千葉県 小林 大介 君
静岡県 磯部 真紀 さん
K.O.F.'95ビデオ
埼玉県 鈴木 利行 君
広島県 金井 久美子 さん
東京都 大上 優子 さん
平土 陽子 さん
斉藤 新一 君

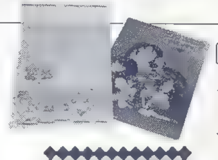
闘神伝2ムックプレゼント当選者

プレイステーション本体
岩手県 菅野 貴伸 君
福岡県 河村 美由紀 さん
闘神伝2ソフト
埼玉県 新井 慎二 君
北海道 春木 晶充 君
埼玉県 高橋 一路 君
奈良県 北中真優実 さん
静岡県 大沢 雅美 さん

ビバ！ベラ…もとい読者諸君！プレゼントいらんかい？今回はちょいと通好みなチョイスでキミのハートにズリズリッとにじり寄ってみるぜぇ。コイツで連休明けのアパシー気分なんかぶっとばすんだギュンギュギュン！以前当たったのにまだプレゼントが届かないっていうブルーなキミは、遠慮なく葉書で当選発表号と商品名を明記の上、P30係までご一報ヨロシク！状況調査をしたいと思うぞ。（P30係T）

セタ提供

①スーパーリアル麻雀グラフィティ便せん
②スーパーリアル麻雀グラフィティカレンダー



8名様



12名様

待ちに待ったPⅥも登場し、シリーズの歴史に新たな1ページを加えたセタさんからは、ゲーセン雀士諸兄には馴染み深いお嬢さんたちがソソるグッズを。カレンダーは以前プレゼントしたものをワンモアチャンス。便せんには下敷き付きのサービスぶりだ。グッズとPⅥとで幸せ麻雀ライフに浸ってみてくれ。

ナムコ提供

③ソウルエッジポストカード

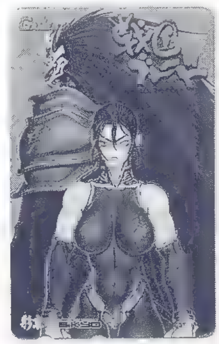


5名様

ナムコさんからは鉄拳2に引き続き、さらにナイスでファンタスティックなポストカードを。本誌インフォメーションでは他にもソウルエッジもののプレゼントを予定しているので、通ならくれぐれもチェックもれなきように！

マルゲ屋提供

④戦国ブレードテレカ

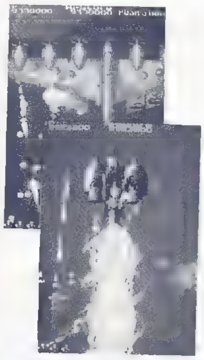


5名様

今この瞬間でさえもゲーキャラグッズシーンをリードし続ける我らがマルゲ屋からは、発売前から問い合わせの多かった新作テレカをいちはやく提供。敵ながらあっぱれなセクシーダイナマイト、火燕殿の魅力にキミも染まってみるかね？「もしかして君…」（←超関西ローカル）

ゲーメスト提供

⑤19XX基板



1名様

今回は縦シュー。縦画面こそはアーケードの独壇場―すなわち縦画面を制してこそ真のアーケーダーにしてゲーマー究極形態!!それはそうと、なんといっても点がせがアツいこのゲーム、じっくり研究すればまだまだハイスコアを塗り替えられるかも？

発表 8月30日号
ハガキ 185ページ
締め切り 6月28日

4月15日号プレゼント当選者

ときメモ対戦ぱずる玉基板
白戸 大 君 神奈川県

セクシーパロディウスポスター
山本陽平 君 東京都
森 翼 君 愛知県
塩見一徳 君 兵庫県
熊倉康將 君 東京都
谷口俊一郎 君 愛知県
阿部寿至 君 北海道
長屋宏隆 君 愛知県
山岸剛 君 滋賀県
奥村勝徳 君 奈良県
笹岡貴文 君 新潟県

サムスピ斬紅郎無双剣ビデオ
内田裕之 君 東京都
石村宏彰 君 大阪府
片山陽介 君 群馬県

田崎優香 さん 新潟県
高野亮一 君 埼玉県

ZERO2ビデオ&バッグ
松浦慎一 君 愛知県
池田 健 君 東京都
菅原礼夏 君 埼玉県
長谷めぐみ さん 福岡県
平川道明 君 千葉県
佐藤尊礼 君 埼玉県
池田 勉 君 東京都
水野広子 さん 愛知県
牧 潮音 さん 愛知県
小林準人 君 佐賀県

バーチャキッズポストカード
宮永 昇 君 東京都
亀井裕哉 君 大阪府
野口賢一 君 福岡県

塩見雄平 君 山口県
北山真司 君 北海道
吉村 哲 君 大阪府
田中寛士 君 長崎県
小野喬史 君 栃木県
西井喜一郎 君 群馬県
甲田充明 君 茨城県
中村將司 君 千葉県
五月女智昭 君 千葉県
森 茂隆 君 福岡県
薄波 毅 君 大阪府
佐藤臣次 君 埼玉県
井田智美 さん 埼玉県
松井宏樹 君 群馬県
深澤巨樹 君 千葉県
ほか 211名様

意識調査アンケートプレゼント

兵庫県 泉川蔵人 君

VF2 ビデオ
高知県 兼松 亨 君
静岡県 大古田 渉 君
東京都 大道 亮 君
神奈川県 栗山仁太 君
山口県 平山 亮 君

戦国エース CD
埼玉県 渡邊 勉 君
福岡県 門田祐三 君
長崎県 木村克也 君
広島県 村上真純 君
群馬県 石川健太郎 君

K.O.F.'95テレカセット
福岡県 古澤英恵 さん

恋こいしましょ テレカセット
千葉県 中川尚美 さん

ストZERO テレカ
東京都 高野新之輔 君
愛知県 石黒立美 さん
東京都 吉田晋也 君
北海道 野呂潤一 君
埼玉県 江口敬行 君
新潟県 滝川 高 君
大阪府 熊原郷介 君
兵庫県 松家由明 君
三重県 西向直士 君
大阪府 康田省道 君

キャラクターテレカ
兵庫県 田浦由紀子 さん
岩手県 水戸ゆかり さん
千葉県 山本博文 君
埼玉県 馬橋友和 君
大阪府 前田晃秀 君
東京都 小向秀紀 君
東京都 鈴木将友 君
大阪府 佐藤智哉 君
北海道 松井芳仁 君
東京都 佐久間 徹 君
北海道 松田浩三 君
大阪府 堀川高志 君
千葉県 田中健一 君
神奈川県 小菅直樹 君

岐阜県 河田建大 君
岐阜県 武藤桂一 君
鳥取県 田中昌仁 君
広島県 上迫良光 君
宮城県 太田 晶 君
神奈川県 服部大助 君
北海道 真田知之 君
東京都 長 修市 君
埼玉県 遠山貴史 君
大阪府 戸川哲政 君
長野県 荒井英一 君
大阪府 加茂一寛 君
兵庫県 山田 靖 君
大阪府 向井 貞 君
茨城県 横松龍平 君
愛知県 宮前 剛 君
神奈川県 小坂一規 君
東京都 村松 隆 君
福岡県 池岡 剛 君
千葉県 大野ロベルト 君
兵庫県 勝間侯裕 君
岡山県 岡 直人 君
愛知県 松尾 実 君
大阪府 羽野正人 君
宮城県 川村 亮 君
千葉県 吉村俊昭 君
宮城県 飯渕 久 君
神奈川県 野本 誠 君
新潟県 風間 達 君
兵庫県 西藤 徹 君
栃木県 井上 仁 君
群馬県 後藤弘幸 君
栃木県 出雲和彦 君
栃木県 福井 正 君
福岡県 犬塚 誠 君
高知県 藤本將景 君
群馬県 高橋智暢 君
鳥取県 川嶋淳子 さん
大阪府 福田優基 君
鹿児島県 松岡孝行 君
埼玉県 関口真弘 君
東京都 吉野健太郎 君
大阪府 藤原敬規 君

埼玉県 高橋美栄子 さん
大阪府 高瀬瑠羽 さん
東京都 結城早苗 さん
沖縄県 小野俊介 君
福井県 金沢貴文 君
岩手県 吉沢妙子 さん
愛媛県 坂上 登 君
京都府 中岡剛志 君
三重県 中島 肇 君
東京都 江戸川はじめ さん
鹿児島県 伊東秀志 君
山梨県 曾根崎芳信 君
鳥取県 片岡 優 君
東京都 本田 武 君
埼玉県 美佳島太郎 君
大阪府 吉田明仁 君
青森県 神谷 晃 君
山梨県 國府田亜希子 さん
神奈川県 高崎 悟 君
静岡県 舞川恵美 さん
山口県 阿部加世子 さん
島根県 浅川雄治 君
岡山県 剣城正明 君
大分県 蕪 英生 君
秋田県 鈴木覚悟 君
熊本県 早瀬八郎 君
広島県 小沢治三郎 君
鹿児島県 南雲芳重 君
福岡県 今井完治 君
京都府 山下康晴 君
佐賀県 須藤 崇 君
山梨県 中村聡子 さん
東京都 矢作俊文 君
奈良県 熊上はるか さん
和歌山県 門田文治 君
石川県 伏見一義 君
静岡県 船橋鮎伊 さん
京都府 井上円融 君
滋賀県 今枝智枝 君
群馬県 西木義統 君
埼玉県 鈴森可倫 さん
岐阜県 近藤陽介 君
千葉県 久留宮敏夫 君



開発者に訊け!

サイキックフォース（タイトー）

大攻略

使用キャラが2人増えた!

ソウルエッジver.B（ナムコ）

発売前に徹底攻略

ラストブロンクス（セガ）

ミヤモトで稼げ!

バトルガレッガ（エイティング/ライジング）



ゲーメスト次号(No.174)は

特別定価530円

6月15日(土)発売!!

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

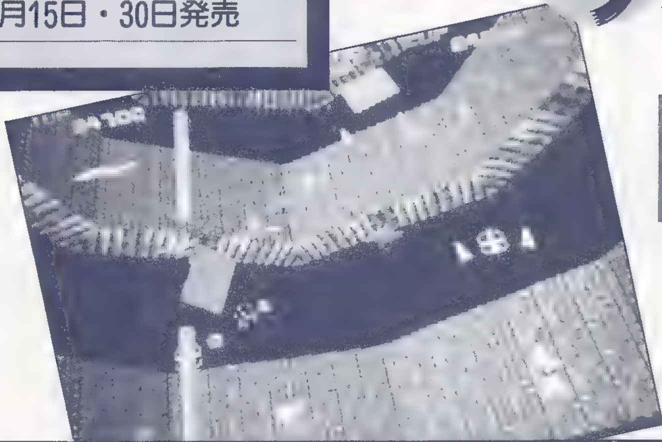
毎月15日・30日発売

創作オリジナルコンボ発表　　（カプコン）

ストリートファイターZERO2

豪血寺キャラが登場　　（アトラス）

クラクラキラキラ大作戦



特別付録　ゲーム業界への導書!

ゲーム業界就職最前線'97

■攻略　ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ（カプコン）／ガンブレードNY（セガ）／ゼビウス3D/G（ナムコ）／戦国ブレード（彩京）／ソニック・ザ・ファイターズ（セガ）／闘姫伝承（テクモ）／バブルメモリーズ（タイトー）／メタルスラッグ（ナスカ）



●僕は本当に面白い、と思うゲームを毎回担当しているつもりだが、そのゲームが誰にも面白さがわかり易いとは限らない。サイキックフォースやバトルガレッガを最近はやっているわけだが、面白さを伝えきれているだろうか？不安は尽きないところだ。
　でも、そもそも私はマイナー志向でなく、みんなが面白そうと思うものに関わっていこうというタイプ。そろそろ、誰もがやる超メジャーゲームを担当したいよ～！　（法月ファンのぜんじ）



●う～す。ゴールデンウィークは本誌、ムック×２、ビデオ、その他数年ぶりの忙しさで、ドノヴァンのエンディングさながら哀しみをたたえたまなざしを編集部から外界に送っていました。一週間ぶりの帰宅。久しぶりの安眠を貪ると電話が鳴り、出社。わりと軟キーンな感じであります。かなりの出無精ながらも、さすがに今回は旅に出たくなりました。いつもながら後ろ向きやね。
（含みはない　ジプシーC・LAN）



●少し前にジョッキー氏からワープロを譲り受けて以来、ノートパソコン、携帯電話と身のまわりに次々と現代人っぽいアイテムが増えてきた。それはよいのだが自分の部屋のビデオとCDが壊れたままなので、これも買い替えなくては。でも早く！人暮らしがしたいのでお金も溜めておかないといけないし、う～ん。
（免許復活の日まであと302日…の予定、KKY－いなりん）



●スポーツ観戦には最良の季節となりました。NBAファイナルに始まり、サッカーの欧州選手権、そしてアトランタ五輪など、目が離せないものばかり。個人的にはサッカーのオランダ代表が優勝すれば満足だが、本場フーリガンの逆襲が少々心配です。
　ゲームはナムクラ２、スラムダンク２、そしてガレッガに熱中。人のプレイはスパっても、冷房の風をスパるのは勘弁してね、常連のD先生！　（多摩川サイクリングコースをひた走る立衆多）



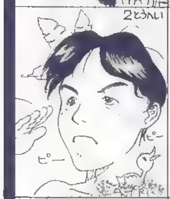
●10年前ボクは徳島に住んでいて高校生だった。今は東京でこの仕事をしてるけど、基本的な考え方はあの頃と変わっていない。変わらなかったことによって、最も大切だと思っていたものは失なったが、夢は残った。その夢の受け皿にゲームはなってくれるようだ。ゲームというメディアの器の大きさに魅せられた人間は、ゲームに夢を見、時には押しつけ、生きていくしかないのかもしれない。（あてな２号のボケのセンスは最高れす。珈琲ふりーく）



●ソウルエッジ、バーチャロン、D&D２と３冊のムックがやっと終わり一息ついたところで、新作ゲームに手を出している今日このごろ。やっているゲームはスラムダンク２!!これの２人チームの対戦プレイが超熱い!!町田でキャサ夫、がっちん、Ⓑ氏などといっしょに盛り上がっている。自分はシカゴを使ってキャサ夫と組んでプレイしているが、イマイチ息が合わない。俺とキャサ夫は合わないのかな～。　（バーチャロンも燃えているSHO）



●もう、少し前のことだが、「エヴァ」の放映が終了した。言いたい事は色々とない訳ではないが…ガイナックスのスタッフの方々、本当にどうもおつかれさまでした。
　さて、話はかわって３月後半に発売されたカプコンの「バイオ・ハザード」ようやっとクリスで２時間台でクリア！「パンツァードラグーン・ツヴァイ」共々、この２本はひさびさに楽しく遊ばせてもらいました。(伊勢"オレのエヴァは終わっていない…"猫)



●スケジュール&頁の都合でラスブロのレイアウト（ラフ）を作ってみたのだが、これがなかなか楽しい。もちろん他の雑誌や人の意見を参考にしつつ、なんとかできたモノだけど、普通なら気が付かない約束事や方法論など勉強になることも多々あり、今後は今までとは違った視点でさらに読みやすい頁作りを心掛けるつもりなんで一つヨロシク。P．S絶賛キャラ紹介中のラスブロ、個人的には超お薦め。原稿共々check it out!　GYU)



●どうも初めまして、新人のCHUです。えー最近パソコンにハマってます。といっても初心者なので今はパソコンに遊ばれて試行錯誤している。先日プリンタ、MO、プレステ、サターン、PHSを後のこと考えずに買ってしまい、もう春だというのに財布の中が寒くて凍えています。買い物は後のことをよく考えよう！
…カジくんマコっちゃん元気かい?（内輪ネタで申し訳ない！）
（結局何を書きたかったのか自分でもわからないCHU）

OPINION

論

リスクとリターンによる対戦格闘論

石井ぜんじ

　私は、対戦格闘において、リスクを負う攻撃があるほど、読み合いの要素が高くなると考えている。駆け引きを楽しむなら、危険な、リスクを伴う攻撃がたくさんあったほうが望ましい。
　例えば、波動拳を考えてみよう。ストⅡ時代の波動拳は、ピヨリ値、削り能力が高かった。だが、隙も大きかったので、先読みされて跳びこまれると一気に減らされることもあった。
　そこで、プレイヤーはいかに相手の意表を突いて波動拳を撃つか、また相手はいかにタイミングを読むかが勝負を左右したのである。波動拳にもし隙がなかったらもっと適当に出せてしまい、読みの要素は極端に減ることになったはずだ。
　ハイリスクな技は、ハイリターンでないとつり合わない。出すだけでプレッシャーを与える技でないと成り立たないと考える。ところがハイリターンな技は、一面的に見ると強すぎ、嫌われる傾向にある。このため、どんどんハイリターンな技はなくなり、ハイリスクな面白さもそれに従って少なくなっていく。
　それによって、いったいどのようなことが起きるだろうか。技がどんどんローリスクになっていくと、一つの技のリターンは少なくなっていくはず。すると、爽快感を出すために、ローリスクな技の連携によって、一気に減らせるような技を作っていこうという発想になる。
　そこには、たまたまその技が当たってしまったとか、警戒していてもかわしようのない攻撃をしつこくお互いが繰り返すような攻め合いが生まれてしまう。わざとリスクを負う技を出すのではなく、何もしない状況がリスクを負うようなゲームになっていく。
　また、一気に減らす連携を、いかに考えるかがポイントになってしまったりする。本来、対戦は心理の読み合いが面白いのに、研究のみが勝負の優劣を決めかねない。研究を否定はしないが、心理戦より比重が高くなるのはどうかと思う。
　また、一気に減らせる攻撃がローリスクだと納得感が薄いため、コマンドやタイミングの難しさでバランスを取ろうとする傾向もある。これも、一般プレイヤーのやりにくさを生むし、心理戦にとってはマイナスである。
　うまく技を使えば有利だが、読まれればハイリスク。それが私のストⅡに感じた魅力だった。いろいろな所に隙があるのに、真のテクニックでカバーしつつ読ませないように使いこなす。逆に、相手の技を読み切って、ニンマリしつつ返し技を入れる。こんな対戦格闘ゲームを期待したい。

表紙の裏をとれ

　今回は結構上手くきまったと思う。春麗が引き立つかどうかだけが問題かな。
　相も変わらずトンファーだけど、ゼビウスも少々やっている。だけど少し見おろしっていうの何とかならんかなぁどうもやりづらくって…。
　部屋にベッドが入って幼少の頃の夢がかなってうれしい。ずっと布団だったからなぁ。
　SFZ2はすでに観てまさぁ…。
藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

●んぅるぁっちゅう!!ひさしぶりに本誌に登場のジョリーです。今回はムックの緊急告知にやってきたぞ。まず５月30日には「D&DⓇ」のムック、貴重なデータや詳しい攻略で初心者からスコアラーまで大満足!あと６月10日には「ZERO２」のムックがついに発売、全18キャラをくまなく紹介。攻略と奥義もうっとりまちがいなし、６月９日の「ZERO２大会」には先行発売!!

GAMEST　６月30日号

■平成８年６月30日発行　第11巻14号通巻173号
■発行人　加藤　博
■編集人　髙橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS－N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　DSｌ　がっちん
ギィ　ACE　K－TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　POW様　借金 ゆーちゃろー　KMT　CHU
河本きらり屋　RED
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　入沢英明　野口　晶　二田祐樹
遊佐孝之　辻本圭介　鈴木規康　吉田和真　花澤貴宏
松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
学校説明会 学校説明会の内容は、各専攻コース別の授業カリキュラムについてから、授業見学、就職内定企業、入学試験の内容 倍率など本学院に関すること全てにお答えします。ご希望の方は、右の欄に希望日時（所要時間約1時間半）をご記入下さい。	月　日 時から
総合説明会＆体験入学 当学院の全コースの総合説明や校舎見学を終えた後、それぞれ希望したコースの機材を使用して簡単な作品制作をする体験入学を行います。当学院のことを知るにはもってこいのイベントです。参加希望の方は右の欄に○を記入して下さい。	
ゲーム・TRPG大会 バンタン恒例のゲーム大会は、最新のハード・ソフトを使用してのゲームヤリ放題のお遊びイベントです。今回は、それに加えてまたまたバンタン恒例のイベントテーブルトークRPG大会です。新たな友達を作るのには最高のイベント、お一人でもお友達連れでも結構です	
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です，成績優秀者は本試験時に受験科目が免除されるという特典があります，模擬試験の評価は一切本試験の参考にはしませんので、一般入学試験の傾向を知るためにも、是非受験してみては如何でしょうか。	

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	ゲームデザインコース	
	シナリオ＆ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	グラフィックデザインコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　）　TEL（　　）　—
フリガナ 氏　名	年令　才　男　女
フリガナ 学校名　学年	県立　市立　私立 学年　年　在学中　中退　卒業

本校に興味のある方は、このハガキで

✂ キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・5GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住所	〒（　　） 都・道・府・県 TEL（　　）　―
フリガナ 氏名	 年令　　才　男　女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

'97年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

もうゲーセンにあってもおかしくない!

テクモマザーシステム第2弾

闘姫伝承 ANGEL EYES

今回は基本操作とキャラ別技紹介がメイン。最後にページでイラスト募集もやってるぞ。

担当：珈琲　ふりーく

キャラの魅力とプレイの爽快感、空中戦の自由度の高さが売り物の闘姫伝承。もうゲーセンに登場している頃だね。
スタート直後お互いがジャンプしてぶつかるけど、そこからもう戦いは始まっているぞ。空中ガードはできるから落ちついて対戦しよう！

天使のキャラ選び

闘姫伝承をより楽しんでもらうために、キャラ選びのコツについて書いておこう。
このゲームのキャラ選びはやっぱりキャラのグラフィックと設定から決めたい。マリー＆キングが一番かわいいと思ってるのに、1回プレイしてボコボコにされたからといって、他の強そうなキャラを選ぶということは、このゲームに限ってはやるべきでない。
そんなことをするとバラ色だったはずのキミのエンジェルライフが、ありきたりな対戦ライフになってしまうぞ。それでいいという人はそれでもまったく問題ない。確かに大天使になるのに手段は選ばんという考え方もごもっともではある。しかしマリキン（あくまで例）にシンクロしているはずのキミが、他キャラを操作して大天使になって本当に満足か？
マリキンを大天使にする、それは果てしなく厳しい道かもしれないが運命なのだ。泣き事を言うのも楽しみのうち。もしかしたら果てしない道の途中でゴールの蜃気楼ぐらい見えるかもしれないぞ。
※注。この楽しみ方はキミの心の中にしまっておいてね。

通常技コンボをチェック

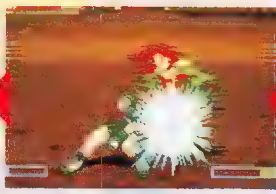
通常技コンボのボタン運びは左の表通り。基本的に小P↓小K↓大P↓大Kの順番だ。入力が成功するとマイキャラがピカッと光ってくれる。立ち技でもOKだ。
小さいキャラクターは途中でつながらない場合もあるので、立ちやしゃがみに切り換えて、使えそうな通常技コンボを探しておこう。
通常技をめいっぱいつなげたら、最後の段の硬直をキャンセルして必殺技を出す。連続技になる技とならない技があるので色々ためしてみよう。連続技になる必殺技が見つからない場合は通常技コンボでおしまいだ。ただし連続技にはならなくても固めとして使えるかもしれないので工夫してみるとよいぞ。
参考までにライヤの連続技の一例を挙げておく。これ以外にも色々あるってのは言うまでもないね。

通常技コンボ　小P→小K→大P→大Kの流れでつながる。途中を飛ばすことが可能。

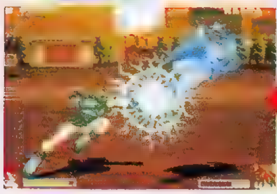
小P → 小K → 大P → 大K


しゃがみ小パンチ、


しゃがみ小キック、


しゃがみ大パンチ、


しゃがみ大キック、


キャンセル雷光弾。

おやっ!? こんなところに! ロケテみっけ!!

ある春の晴れた日、筆者は気分転換と称して秋葉原に現実逃避していた。
エ○ァと卒○Ⅱのテーマがにぎやかないつもの秋葉原。しかしいつもとどこか違う。「おやっ!?あそこに人だかりが!?」。店頭の人だかりと言えば同○生のポスタールーレットが記憶に新しいが、どうも様子がおかしい。
人ごみをかきわけてみると、なんと愛しの闘姫伝承の対戦台が！ムムッ発売は5月末予定だから、これはロケテストか！
「やるしか」を合言葉に対戦に乱入、写真をパチパチと撮りまくって…（以下はご想像におまかせ）。メッセサンオーさんごめんなさい。
というわけで読者のみなさんにもご報告。


画面が見えない！結構盛況だったぞ。

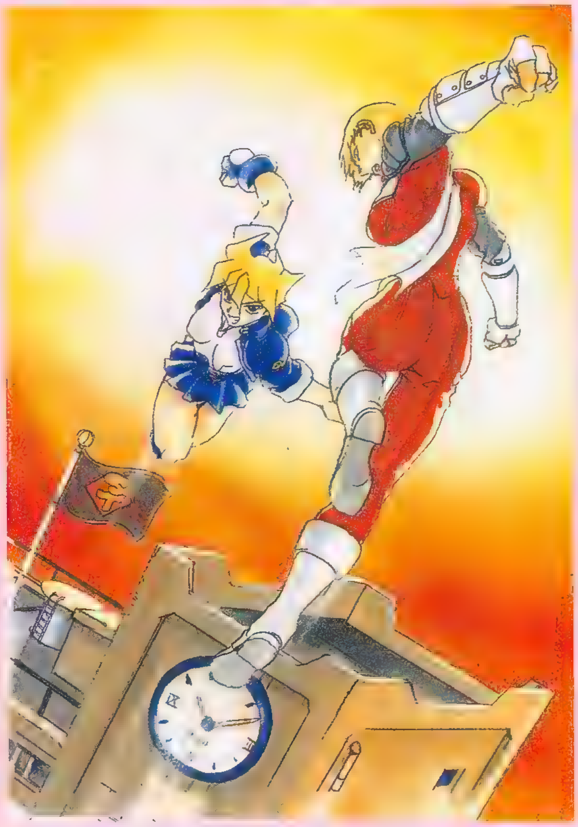
ついに始動！これでK.O.！攻略パワープロジェクト！！

バックストーリー

人間たちは決して知ることのないことだが、空の遥か上、天空は"天使たち"が住んでいた。その中の小さな8人の天使たちも平和に暮らしていた……天使たちは何事もないように平穏に暮らしていたが、その平穏も終わろうとしていた。



天使の視点でプレイできるゲームってことだね。

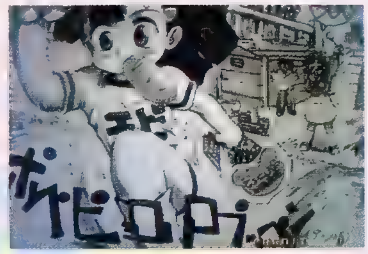


「そろそろお前たちも大天使になっても良い時期が来たな。しかし全員という訳にもいかん。今回はお前らの中から、より優れたものを大天使としよう。そして優れたものを決める方法はお前たち自身で決めるがよい」

もともとやんちゃで"争い"が好きな彼女たち。しかし天使同士では争うことはできない。そこで彼女らはある案を考えた。

「地上に住む者たちの体を借りて戦いましょうよ！一度思いっきり力を使って戦ってみたかったのよね！」

みんなの意見は一致した。彼女らは自分と同調（シンクロ）できる地上の者を選び、彼女らの体を借りて戦うこととなったのであった。



基本操作

基本操作は次の通り。

・ダッシュ（➡➡）
前方に高速で走る。ダッシュ中に攻撃ボタンを押すことで、ダッシュ攻撃を出すことができる。空中では空中前ダッシュになる。

・バックダッシュ（⬅⬅）
後方に高速で移動する。バックダッシュ中、やられ判定は存在する。空中では空中バックダッシュになる。

・多段ジャンプ（⬆or⬈or⬉）
ジャンプ中にさらに⬆or⬈or⬉で、それぞれの方向に3回までジャンプできる。4段ジャンプできるということだね。

・ハイジャンプ（⬇⬆）
通常ジャンプより高くジャンプできる。ただしハイジャンプは地上からのジャンプでしか使えない。ジャンプの1段分として計算されるので多段ジャンプの1段目で使えるというわけだ。

・ホーミングジャンプ（小キック＋大キック同時押し）
ボタンを押した瞬間の相手座標に向かってジャンプする。地上でも空中でも可能。ホーミングジャンプもジャンプ1段分として計算され、ホーミングジャンプ後ジャンプすることもできる。

・空中停止（小パンチ＋大パンチ同時押し）
ジャンプ中に入力することで一時的に空中で停止することができる。空中停止中は無敵で、無敵が切れるとガードに移行可能。ただし多段ジャンプしても、着地まで使用は1度きりだ。

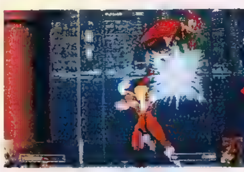
・急降下（⬇）
ジャンプ中に入力することで落下スピードを速めることができる。

・空中追い打ち攻撃（⬆＋大パンチor大キック）
アタックチャンスマーク出現時に入力することで、追い打ち攻撃を出すことができる。ただしヒットするとは限らないので追い打ち攻撃可能な技を自分で探す必要がある。

・投げからの追い打ち
闘姫伝承の投げは、やられ状態のままほうり投げるものが多いため、そこから通常技や必殺技で追い打ちすることができる。



投げた後に、



追い打ちだ。⬆大Por大Kの追い打ちとは違うので注意。

・飛び道具打ち消し（小攻撃）&はね返し（大攻撃）
相手の飛び道具にタイミングよく攻撃を当てることにより、飛び道具を打ち消したりはね返したりできる。

・ガードキャンセル
ガード中に必殺技コマンドを入力することで、ガード硬直を無視して必殺技を出すことができる。成功すればガードキャンセルの表示がでるが、無敵技を使わないと相手の技につぶされやすいので注意。空中でもガードキャンセルは可能だ。

・空中投げ（⬇＋大パンチor大キック）
空中投げは全キャラが持っている。相手の近くの空中でコマンドを入力すればよい。

・投げ（➡or⬅＋大パンチor大キック）
相手の近くでコマンドを入力すればよい。

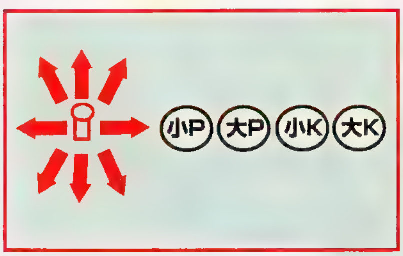
感情超必殺技

攻撃をしたり、されたりすると画面下の感情ゲージがたまっていく。感情ゲージが頂点に達すると感情超必殺技が使用可能になる。コマンドはキャラ別のところを見てほしい。

攻撃をしたり、されたり以外にも、体力が残り少なくなると自動的に感情ゲージが一杯になる。この場合は何回感情超必殺技を使ってもすぐに使えるようになるので使い放題。大逆転のチャンスというわけだ。



感情超必殺技を入力すると天使の羽根があらわれる。



引き寄せてバッチン!
ミステリアス・パワー
担当：ワイルダーKEI

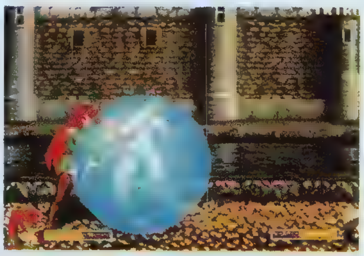
狙いがハッキリとしてる

このキャラの特徴は、狙い所がハッキリとしているところだろう。なぜかというと、必殺技であるミステリアス・ノヴァに、秘密が隠されているのだ。小で出したシャボン玉は相手を痺れさせ、大で出すと相手を吸い込み、自分の手前まで引き寄せることができる。しかも、この間相手は、一瞬だが動くことができない。その隙に、連続技を決めることが可能なのである。

引き寄せることができたのなら、小P・小K・大P・フィンガー・スナッパーズと入力してみよう。爽快だぞ。

また、感情超必殺技もとても派手で、決まるとスカッとする。君の手でぜひとも試してくれ。


感情超必殺技 ミステリアス・フォーチュン


引~き寄せて~。



ミステリアス・ノヴァ	↓↘→+Ⓟ (弱ーしびれ・強ー引き付け)
フィンガー スナッパーズ	→↓↘+Ⓟ
ミステリアス・スピン	→↘↓↙←+Ⓟ (近い間合いで)
ミステリアス・ フォーチュン	→←↙↓↘→+Ⓟ (パンチボタン同時押し)

凄いでっし!!
ライヤ
担当：ワイルダーKEI

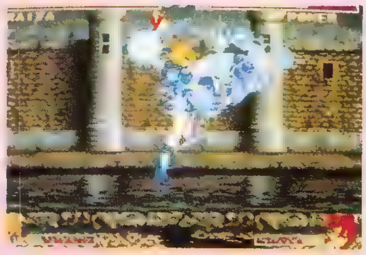
扱いやすさナンバー1か!?

ライヤは、他のキャラと比べてみても、非常に必殺技の数が少ない。が、ガッカリしなくてもいいぞ。その分、とても扱いやすいのだ。

それから、飛び道具の雷光弾だが、押すボタンによって発射する方向をかえることができる。小ボタンは両方共に真横に撃ち、大Ⓟは斜め上方へ、大Ⓚは斜め下方に向けて発射するぞ。もちろん、空中でも出すことは可能だ。

また、対空技である雷神・登龍寧怒は出かかりが無敵で、小は横方向に強く、大は斜め上方に強い。ちなみに、この技も空中で出すことができる。暴れるとかなり強そうだぞ。


感情超必殺技 轟裂閃光波


しびれてマイウエイ。



雷軸・登龍寧怒	→↓↘+Ⓟ
雷光弾	↓↘→+攻撃ボタン (ボタンによって撃つ方向が変わるぞ!)
轟裂・閃光波	↓↘→↓↘→+Ⓟ (パンチボタン同時押し)

凄いヒールですね
リナ
担当：ワイルダーKEI

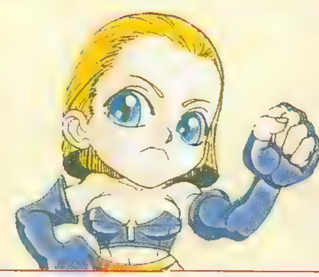
使いこなせばもしや…

サイボーグとしてよみがえった、スナイパーリナ。このキャラは、使いこなせばかなり強くなりそうだ。どの辺が強いかと言うと、まず必殺技の攻撃判定が強い。特に、ツインフォールはしゃがみガード不可で、隙も少ない。が、スパイラルリングは途中でガードされてしまうので、使用のし過ぎには気をつけよう。

それから、感情超必殺技であるスターダスト・レイプだが、これはとても凄まじいの一言に尽きる。怒涛の通常技連続攻撃から必殺技のムーンブレイカーでフィニッシュするのだ。一度決めたら、癖になりそう。


感情超必殺技 スターダスト・レイプ


どおらあ~!!



ムーンブレイカー	→↓↘+Ⓟ
シューティングスター	←↓↙+Ⓚ
スパイラルリング	→↘↓↙+Ⓚ
ツインフォール	↓↘→+Ⓚ
スターダスト・レイプ	→←↙↓↘→+Ⓚ (キックボタン同時押し)

ついに始動！これでK.O.！
攻略パワープロジェクト！！

接近戦に持っていけるかが鍵 レイカ

担当：借金

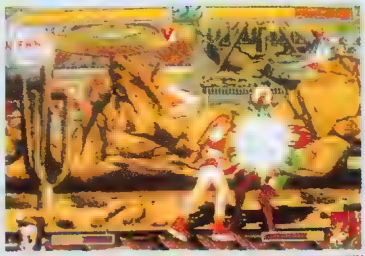
わりと標準的な強さを持っているレイカ。ガードキャンセルには少し心細いが対空性能の強いダブルバーストという2段蹴りを持っているので跳び込みは結構強い。

攻撃力もあるので空中から地上から、あらゆる角度から連続技を狙っていこう。最終的につなげたい技はフレイムファング。連続3段パンチ攻撃で、ヒット後も追い打ち可能。強パンチや足払いから連続技として使えるぞ。他にもサマーソルトキックを放ち、その足から火の弾を打ち出すフレイムスラッシュなど蹴り技も充実している。

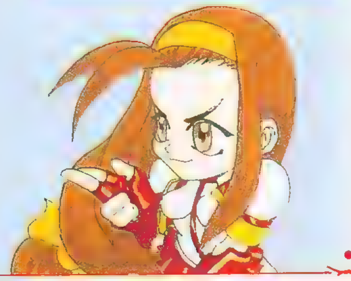
ゲージが溜まっている時なら感情超必殺技のエターナル・フレイムが大ダメージを与える事ができる。ガードキャンセルに気を付けながら接近戦に持ち込み短期決戦で決めろ。



感情超必殺技 エターナル・フレイム



連続技の要、フレイムファング。



ダブルバースト	→↓↘+Ⓚ
バーニングテール	Ⓚボタン連打
フレイムスラッシュ	↓↘→+Ⓚ
ブレイジングポット（空中で）	↓↙←+Ⓚ
フレイムファング	↓↘→+Ⓟ
エターナル・フレイム	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ（パンチボタン同時押し）

現代に生きる抜け忍 キリコ

担当：借金

忍者の特性を生かした技とすばやい動きがキリコの武器。

まずは斬という技。クナイを突き出し相手めがけて斬りつける突進技。技の出かかりに無敵時間があるため地上戦中に相手の技にガードキャンセルであわせると強力。

裂という技はクナイを回転させながら攻撃する技で、主に連続技用として用いられる。

姿をくらまし瞬間移動してから相手を攻撃する妖など忍者らしい技も備えている。

感情超必殺技は暁。斬同様にくないを斬りつける突進技で、キリコが分身しながら突っ込んでいく。

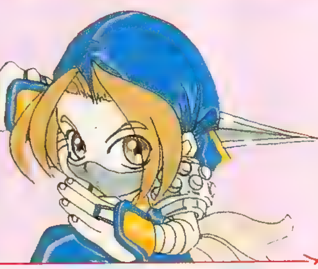
機動力を生かした攻めと斬の使い方がキリコのポイントとなるぞ。



感情超必殺技 暁



瞬間移動して相手を攻撃。使い所が難しい。



斬	→↓↘+Ⓟ
妖	↓↓+攻撃ボタン（ボタンによって出現位置が変わるぞ）
裂	↓↘→+Ⓟ
暁	↓↘→↓↘+Ⓟ（パンチボタン同時押し）

バイクに乗ると豹変する女教師 ハイウェイスター

担当：借金

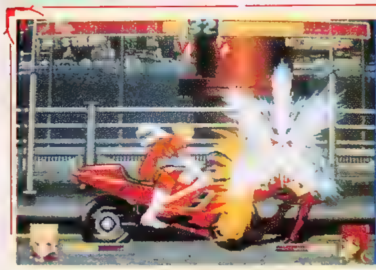
ハイウェイスターは対空のしっかりした跳び込みキャラで、弧を描きながらアッパーを打つスピニングギアは出かかり完全無敵。対空にガードキャンセルにガンガン使えるぞ。

ホイールブレイキンは周囲の風を車輪に変えて撃ちだす飛び道具。アタックトランス・フィールドは前方にバリアを張る技で、バリア自体にも攻撃力はあるが、飛び道具を跳ね返すという使い方もできる。

ダンシングギアというコマンド投げは、ギアを踏む動作で何回も相手を踏みつける技。

感情超必殺技はバニシング・エグゾースト。バイクにまたがり相手めがけて突攻。そのスピードは本気で轢き殺しにかかっている恐ろしい技だ。

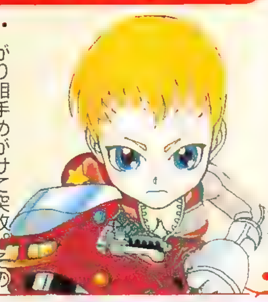
いろいろな技を持っているがハイウェイスターを使うならまずスピニングギアを極めよう。戦力UP間違いなしだ。



感情超必殺技 バニシング・エグゾースト



対空性能も抜群。



ホイール・ブレイキン	↓↘→+Ⓟ
スピニングギア	→↓↘+Ⓟ
アタックトランス・フィールド	→↘↓↙←+Ⓟ
ダンシングギア	→↘↓↙←+Ⓚ（近い間合いで）
バニシング・エグゾースト	→←↙↓↘→+Ⓚ（キックボタン同時押し）

ポペピョロリロプッペン ちび子

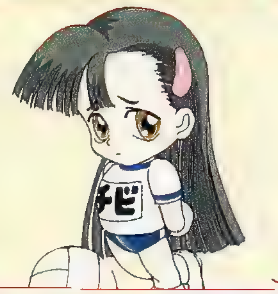
シンクロ：珈琲　ふりーく

ちび子のキャラ性能上の最大の特徴と言えば？無敵対空で空中でも出せ、ガードキャンセル時もお世話になる「どか～んパンチ」？とんでもなく大きな飛び道具「大玉あたっく」？ホーミングジャンプから大キックボタン連打で大キック・な・わ・ち・び、の連続技になる「な・わ・ち・び」？ジャンプ中斜め下に飛び道具を撃てる「炎のちびスパイク」？広範囲に小玉をばらまく感情超必殺技「ス～パ～ちび子玉」？それともどこからともなく大玉やバレーボールを出してくるところ？（性能にあらず）



感情超必殺技 ス～パ～ちび子玉

全部はずれ。答えは前進がスキップになっているところ。慣れるまでは間合い調整が難しいぞ。でも「ソコがいい」（ジョッキー風で）。





炎のちびスパイク！良、良過ぎる。

どか～んパンチ	➡⬇⬊＋Ⓟ
大玉あたっく	⬇⬊➡＋Ⓟ
な・わ・ち・び	Ⓚボタン連打
(空中で)炎ちびスパイク	⬇⬊➡＋Ⓟ
ス～パ～ちび子玉	⬇⬊➡⬇⬊➡＋ⓅⓅ (パンチボタン同時押し)

は・ち・み・つ マリー&キング

今回の担当：珈琲　ふりーく

リーチが短く、ジャンプが遅く、空中必殺技を持っていないマリー&キング。初プレイ時の何もできない感は大きく、いつもいじめているはずのチビ子にすら勝てるのか？と思うほど。

しかしマリーの強さは次に挙げる必殺技で発揮される。

・ガードキャンセル投げが可能なコマンド投げ「ボリショイマジック」。

・飛び道具に対して無敵の突進技「ハニーラッシュ」。

といった具合に恐るべき性能を持った必殺技を持っているのだ。

くま系の必殺技も一見使えなさそうにみえるが、チェンジブレスは飛び道具なのに相手をダウンさせる。オールオーバー・ベアも減らないが、体力が少なくなった時に逃げまわって連発すれば結構嫌がらせになるぞ。



感情超必殺技 オールオーバー・ベアー！





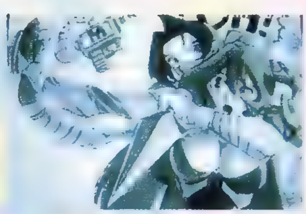
「止まらないわ～」。ボリショイマジックは強力だ。

ハニーラッシュ	⬅⬋⬇⬊➡＋Ⓟ
チェンジブレス	⬇⬊➡＋Ⓟ
ボリショイマジック	➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓟ (近い間合いで)
オールオーバー・ベア	⬇⬊➡＋ⓅⓅ (パンチボタン同時押し)

コーナー名は「エンジェル通信(仮)」よろしくね！ イラスト募集

いい感じのキャラがいっぱいいる闘姫伝承。そこで攻略チームはエンジェルアイズのイラストを募集するのだ！ゲーメストワールドでも扱っていく予定。ワールドってことはコスプレ写真やゲーム感想、キャラへの思い入れなどもOK。攻略への意見もね。





キリコは忍者だから背後をとるぐらいのことはお手のもの。



2人はライバル。

ついに始動！これでK.O.！ 攻略パワープロジェクト！！

ランクを下げていこう



今回は空中ステージと、最終の寝室ステージの攻略だ。下手に死ぬとハマってその後がツライようだ。

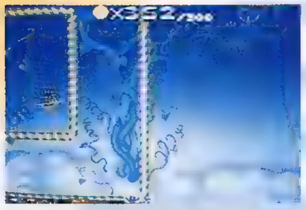
担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

死んどけ

さて、空中ステージと寝室ステージの攻略に入るわけだが、その前に、ランクを下げるための方法について触れてみようと思う。

空中ステージまでノーミスで来ると、かなりランクが上がっていい感じになっていることと思う。ここまで来るのにランクを比較的意識して上げないようにプレイしてきても、ノーミスでは最終面で撃ち返しが来てしまう。

そこでやはり死んでランクを落とすのがいいと思う。死ぬ場所を決めておいて、確実にハマらないようにプレイしていきたいぞ。


死に場所を決めて行こう。

空中ステージ中盤で2機死ぬ方法

ここまではノーミスで来ておき、この面で2機ほど死んでおいて、次の寝室ステージに備えるという方法。

この方法だと、寝室ステージで、撃ち返しが1発ずつ来るくらいなので、なんとかなるくらいのランクに落ちつく。

さらに、寝室ステージで1機死ねば、撃ち返しが来なくなる。死ぬ場所が問題だが、撃ち返しが怖くないので有効だ。

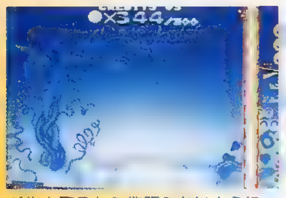
さて、空中ステージで死ぬ場所が問題なのだが、死ぬ場所は、空中ステージの大きいコインがたくさんある袋小路の場所。

ここで、大コインを死ぬまでとり続けつつ死んでおけば、ノルマも達成して一石二鳥と言えよう。

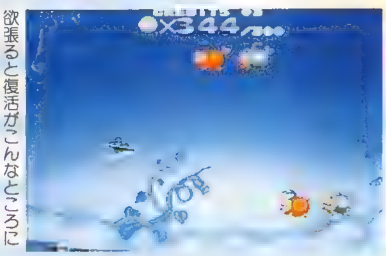
復活も、パワーがたくさん出るので楽だし、ボス前にベルもたくさん出るので赤ベルもちゃんと取れていい感じ。

つぶす際、ベル地帯のベルを取ってから死にたいが、ムリに全部取ろうとすると、復活地点がボス前になってしまうので、ベルを取るなら5～6個ぐらいにしてサッサと死のう。

復活地点がボス前になってしまうと、ボスにベルパワーが使えないので、非常に辛い戦いになってしまうぞ。気を付けよう。


ベルを取るなら欲張らないように。


ここでコインを取りまくって死ぬか？

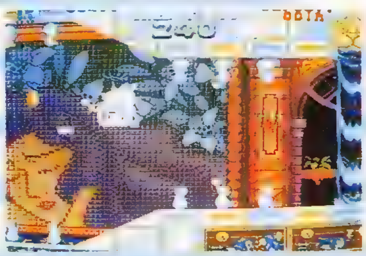

欲張ると復活がこんなところになってしまう。

2ボス前で1機潰しておく方法

2面の浴場ステージで強制スクロールがあるので、スピードを2速にさせられてしまう。

そこで、浴場ステージのボス前で1機潰しておき、その後3～5ステージの空中ステージまでは1速＋こいつWAY＋パワー×1でランクを押さえてプレイして、空中ステージの袋小路でさらに1機か2機潰して行くという方法。

この方法だと、寝室ステージで撃ち返しがほとんど来ない（3機潰した場合）という利点があるが、いかんせん残機が少ないという欠点がある。


高速スクロールのあと、ツブす。

80万点で増えるまでいけばいいが、いかないと残機なしになってしまう。

また、この方法の場合、3面の竜宮ステージのノルマが若干キツくなる（パワー&スピード不足のため）。慣れないとキツイだろう。

乱入ボスステージでも、ホットリップスが難しくなる。この場合は、こいつWAYではなく、こいつショットに装備を変えていくようにしよう。でないとくちびるに追い詰められて死ぬぞ。


この装備で3面をやる。ノルマがキツイ。

一応このように浴場か空中ステージのどちらかで、2～3機潰すのがいいと思う。どちらにしても寝室ステージまでノーミスで行っても死んだらハマるのがオチなので、どっかしらで死んでおくのがいいのでは？


くちびるオバケには、こいつショットでいこう。

空中ステージ

さて、この面の最初のザコ編隊たちは、やりなれないと結構嫌なザコたちである。

まず装備は、こいつWAYのパワー×2(7WAY)が欲しい。もし復活したてで装備が全然ない状態の時は、とりあえずはこいつショットを取って、パワー×2を取ってからこいつWAYに変更しよう。

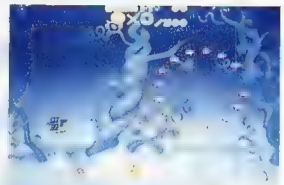
ここの空中戦で気を付けたい敵は、越後屋ひょーたんの編隊だけである。こいつらを出現直後に倒していかないと、弾を撃ちながら近寄ってきて辛くなる。

なので、このひょーたんを最優先で倒していくのだが、この際には同時に出現するポンポンピクシーに注意すること。放っておくと正面にカタい弾を出される。


ひょーたんの編隊を最優先で倒そう。

さて、空中戦が終わったら、赤ベルを取っておきたい。この面の場合、空中戦後の敵の出ない間が短いので、すばやく赤ベルを取らないといけない。

もし、空中戦の最中に取れそうな時があったら取っておいたほうがいい。4面のボスから持ち越した赤ベルがあったら、それを使いながら補充してもいい。

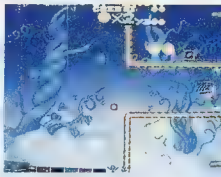

赤ベルが取りたいけど、ヒマがない。

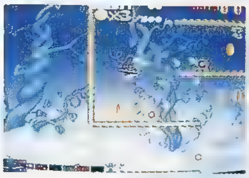
この面の中で赤ベルが必要なのは1カ所だけなので、どうしても取れなければ青ベルでもいいし、4ボスから持ち越した赤ベル1発をそのまま持っていってもいい。

でも、さっきも言ったように、この面ではどうせあとで1機は死ぬ予定があるのだから、取れなかったら素直にあきらめよう。

前後左右からの敵に注意を払おう

地形の中に入ると、いきなり地形が複雑になっている。まず、正面にくるすももんがの編隊と、ゼリービーンズを退治したら、すぐに上のほうに回り込もう。そして砲台を処理して、次に来るすももんがの編隊に備える。


ゼリーとすももを倒して…、


速攻で回り込もう。次の編隊が来るぞ。

これに失敗すると、すももんがの編隊に押されてなかなか前に出られないぞ。

すももんがの編隊を倒したら、少し無限コインに重なっていよう。すると後ろからあめパックンが来るので地形を食べてもらって、そのあと前の砲台を処理しよう。砲台からの弾が来たら無限コインから離れる。

次に、縦長の地形の場所に来る。


砲台の弾が来るまでねばる。

ここは、まず前方からもーおとーちゃんさいてー（クルクル回ってるザコ）が2匹くるので、それを倒してから地形の中に入ろう。あと、地形のカゲに隠れてるゼリービーンズにも要注意。

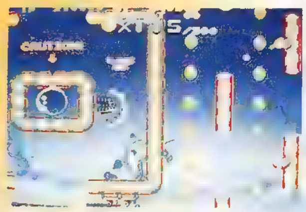
コインをすばやく回収していくと、アメー歯の出てくるハッチのある場所に来る。

ここは、赤ベルに余裕があるなら(3発あるなら)、使ってしまってもいい場所だ。


赤ベルをハッチの出口に置く。

赤ベルがなくても、アメー歯を1匹倒したら速攻で取りに行けば、ちゃんとコインを回収することができるハズだ。

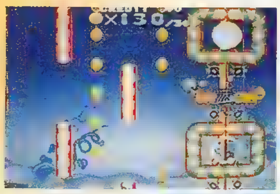
追い詰められても、あわてず7WAYの弾で待ちかまえるようにすれば体当たりもくらわないで倒せるので、ぜひとも取りに行こう。


アメー歯に追い詰められてもあせらないで。

中盤 後ろからの敵に注意

さて、再び縦に区切られた地形だが、今度はもーおとーちゃんさいてーが後ろから突っ込んでくるので危険な場所だ。

ここは、速攻でコインを回収しながら一気にアメー歯のハッチがある所まで行ってしまい、そこでもーおとーちゃんさいてーが来るのを待ち、来たら2本目の赤ベルを使って重なってしまおう。


ここは赤ベルに重なってかわす。ベルなしだとキツイ。

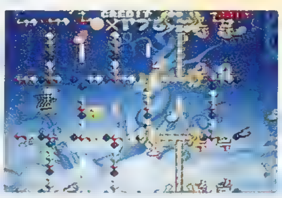
こうすればここで死ぬことはない。

しかし、赤ベルがないときなどは、後ろから来るザコをいかにかわすかが問題になる。ヤツが突っ込んできたら、弾を前に引きつけつつ自機は後ろへ下がろう。うまくすればこれでなんとかなる。

もしここで死んでしまったときは、こいつショットを最優先で取って、コインは無視してザコを速攻で倒して、なんとかここを抜けてしまおう。復活の時はゼリービーンズが嫌になるので、ちゃんと誘導して倒していこう。

しばらくすると、地形がマス目状になっているところにくる。

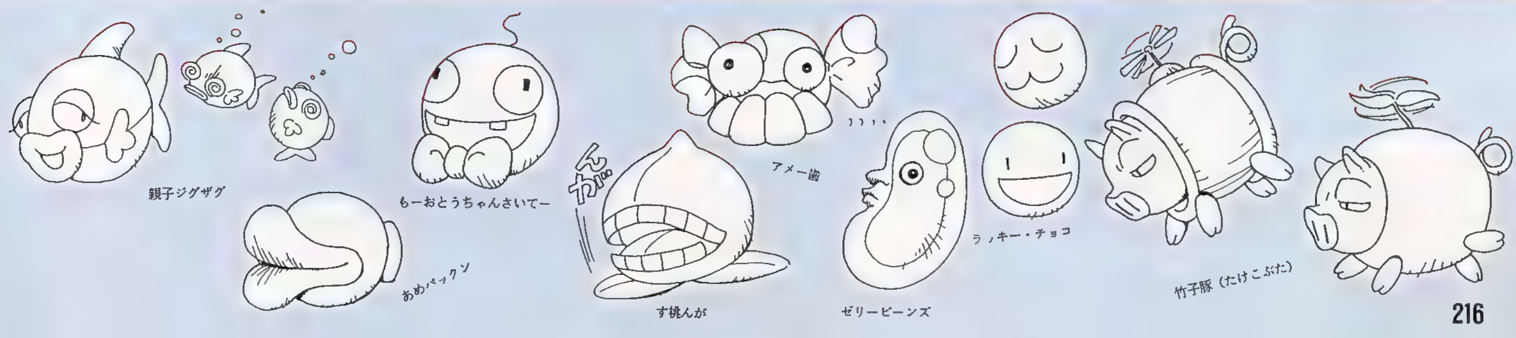
ここは、とりあえずザコを処理した後、無限コインを取りつつ後ろからあめパックンが来るのを待つのだが、このとき必ずベルが出ているハズなので、赤ベルが欲しかったらこのベルを調整して取ろう。


ベルが出るので無限コインに重なりながら取る。

で、あめパックンが来たら、画面に追い詰められるギリギリまで粘ってから、一気にショットを撃ち始めて前に出ていこう。

このとき、砲台が山ほど弾


この辺まで粘って粘って…、

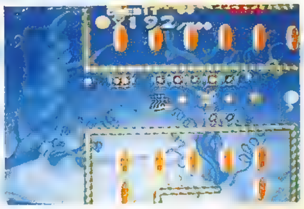





ショットを撃って前に出てから、赤ベルを使う。

を撃ってくるので、赤ベルを使用するのが安全。最初に取った赤ベルをここで使いきるといった寸法。

ここを抜けると、今度は狭い地形に砲台が死ぬほど付いている場所に来る。ここは同時にすももんがの編隊も出てくるので、正面のすももんがの編隊の出す弾のちょっと下に合わせて連射しよう。

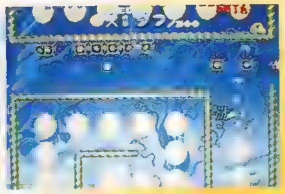

この高さに合わせて撃っていこう。

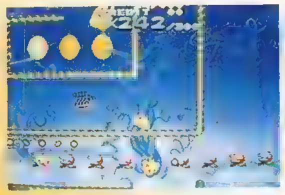
すももんがの編隊を倒していて、下に道が見えたら、速攻でその道に逃げ込んでしまおう。

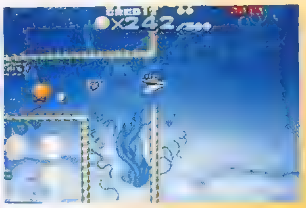
そして、コインを3列目ぐらいの所まで取って、すぐに折り返す（わざと死ぬ場合はこのまま取りに行って死ぬ）。そんでもって、写真の場所にて、上のすももんがの編隊がどの辺まで行ってるかをモニターする。

すももんがの編隊が出口を過ぎたのを確認したら、急いで出口から出て、前に出てしまおう。

なぜ急ぐのかというと、急がないと出口からもーおとーちゃんさいてーが入ってきてしまうからだ。こうなるとキツイぞ。


下に道が見えたら、即逃げ込む。


コインをできるだけ回収し、モニター観戦中。


すももんがが通り過ぎたら一気に前へ出ること。

ベル地帯～ボス

ベル地帯は、青ベルが一番良い。

青ベルを使ったら、無敵でカベを抜けつつ、予備のベルを撃っておくのを忘れないように。この予備のベルで対ボス用の赤ベルを取る。

青がダメだったら、緑でもいい。この場合も同様にベルをドリブルしながら抜けるのがポイントだ。

で、ボス前の竹子豚を倒して、赤ベルを取ったら、対ボス戦準備OKだ。


無敵の間に抜ける。ベルをドリブルする。

ボス キャンディーコア

ボスには、赤ベルを持っていきたい。

前述の方法を使えば、確実に赤ベルが取れるので、問題はないと思う。

もし死んでしまって復活でこのボスと対決する場合には…避けて下さいとしか言いようがない。一応ボスの動きはパターンなので、覚えていればなんとかなる。

で、赤ベルを使うタイミングだが、左下で待って、ボスが近づいてきたら、ちょっと早めに使ってすぐに重なってしまおう。早めに使うのが実はポイントで、遅いとボスの周りのアメの回転が逆回転になって、中に入るタイミングを逸してしまう。

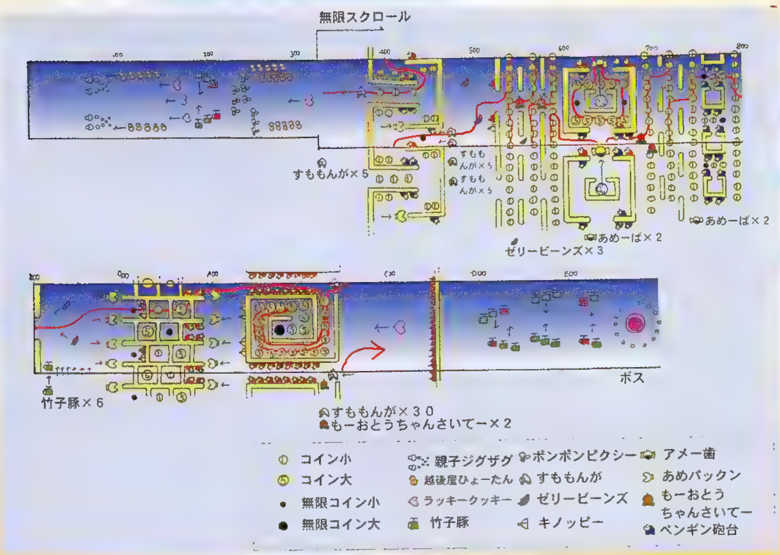
重なったらそのまま撃ち込む。

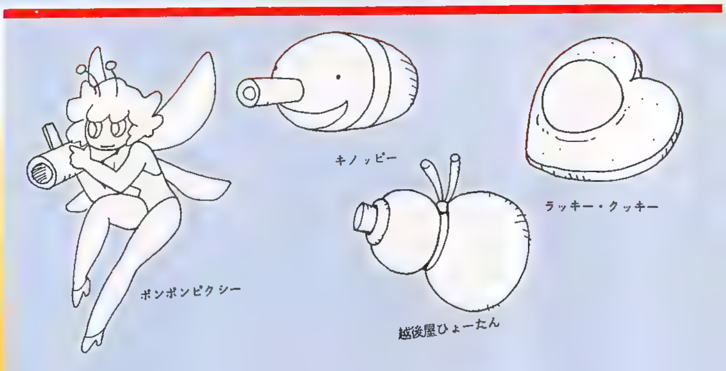
1発目が切れたら、ちょっとだけ様子を見て、ボスが再び動き出して前に来たら、その場で2発目を使って重なる。

そしてその場所で重なったままボスに撃ち込んで行けば、もう勝ち。赤ベルさえあれば、このボスは楽勝だ。


1発目はここら辺で使って重なる。


ボスが動き出したら2発目を。重なって終了。





寝室ステージ

さあ、いよいよ寝室ステージである。ちゃんとノルマは達成して来ているかな？

このステージは、ノルマが結構ポイントとなっていて、そのノルマとは「一定時間内にボスの所までたどり着くこと」。

途中でスクロールが止まって戦う場所などがあるので、速攻が大事。

あと、死んでしまうと、死んだときのタイムのまま、復活地点からやりなおしとなるので、死ぬことも大きなタイムロスだ。死ぬとハマりやすいこともあるし、この面はなるべく死にたくない面だ。

あと、最初に言っておくこととして、この面のザコで、タイムを回復してくれるザコがいる。

大堕天使ミチガエルが＋10秒のタイムをくれるぞ。この敵は必ず全部倒して行きたい。



ミチガエルがタイムをくれるぞ。

空中戦 いきなりキツイ

空中戦は、いきなり敵の数が多いので面くらう。ちゃんと出現順を覚えていかないとすぐ追い詰められるぞ。

まず気を付けるのは、最憂記の編隊。こいつらは上下上の順で来るので出現即破壊だ。

それと、注射器のちゅうちゅちゅちゅーの編隊も、ちゃんと覚えて出現即全滅させたい。

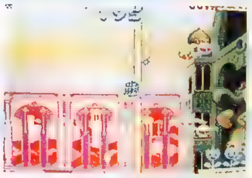
空中戦の後半は、大堕天使ミチガエルが4匹出てくるが、コイツらはでっかいウェーブを出してくるので、これまた速攻で倒したい。

注意したいのは、そのあと。ミチガエルを倒したあとに、すぐに上下からペ天使が出てくるので、ミチガエルを倒したらすぐに下がっていき、出してくるレーザーを避けよう。

この空中戦は、下手をすると（1匹でも敵を逃すと）死ぬ恐れがあるので、5ボスで1発赤ベルを残しておいて、この空中戦で使うという方法が有効だ。危険な時はこの1発の赤ベルにかけよう。


ミチガエルは速攻で倒さないとウェーブが来る。


そのあと、すぐに下がらないとレーザーのエジキだ。


危ないと思ったら、持ち越した菊一を使用しよう。

こいつショットが決め手だ

空中戦が終わるまでに、こいつショットに装備を変えよう。この面では、後ろからくる敵が多いので、こいつショットが大活躍してくれるぞ。

特に中盤のコアで、後ろにハッチがある場所など、こいつWAYではベルパワーなしじゃやってられないぞ。この面はやっぱりこいつショットオススメ。

さてさて、空中戦が終わったら、例によって赤ベルが欲しい。ザコのナンディがベルをたくさん出しているので、ベルはあるハズ。入り口のところで取っておきたい。この面は赤ベルを持っているものとして話を進めていこう。

地形に入ると、いきなりカレーが降ってくる。全部倒していかないとつけあがるぞ。

そのあと、地形が狭くなっている場所。ここがつらい。ここは、まず砲台をサッサと倒したら、できるだけ前に出て赤ベルを使ってしまおう。

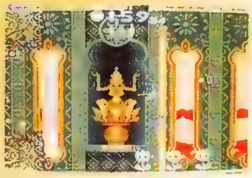

ここは赤ベルを使っておきたい。

地形に張り付いているハッチは、こいつショットで上下に撃って倒そう。この場所は撃ち返しが来ている場合は特に赤ベルを使っていったほうが安全だ。

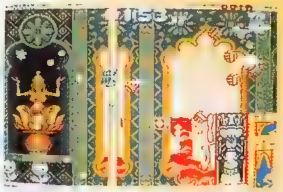
1つ目の中ボスのコアは、正面のハッチからの弾と、後ろからのペンギンタッカーの弾（撃ち返し）に注意すれば大丈夫。

問題なのは、そのあとの画面の上からとびーがたくさん出てくる場所。

ここは、とびーがいつまでも無限に出てくるので、とってもキツイ。ここは迷わず赤ベルだ。


1発目はこの辺で使っておく。

撃ち返しがなければ1本でもいけるが、撃ち返されてたら2本使ってしまって良い。ここで死ぬと確実にハマるので、なんとか抜けてしまいたい所だ。


2発目は前に出て使う。最も危険な場所だ。

もしも死んでしまったら、復活は速攻でとびーの出てくる穴の下に行って、とびーをできるだけ撃ってから、下に行ってちょっと弾を引きつけて一気に前に抜けよう。この時前のハッチからザコが出てくるので、撃ちながらカプセルも回収できればお見事。

あとはこいつショットが取れれば…。

ここの復活はキツイので、アドリブで行くしかない。死なないのが一番だ。


復活はきついぞ。前のハッチが嫌。

中盤戦 ここからが本番

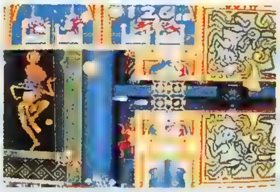
とびー地帯を抜けると、壁の中からハッチが何個か出てくる。

ハッチは一度倒してもまた次のハッチが出てくる所があるので覚えよう。こいつショットで速攻だ。

続いては、こんどは下からとびーが出てくる場所に来る。

ここからは、赤ベルももうないので、バリアを張って行こう。

とびーをショットで撃ちつつ、前方の砲台をなるべく早く壊すのを心がけよう。砲台

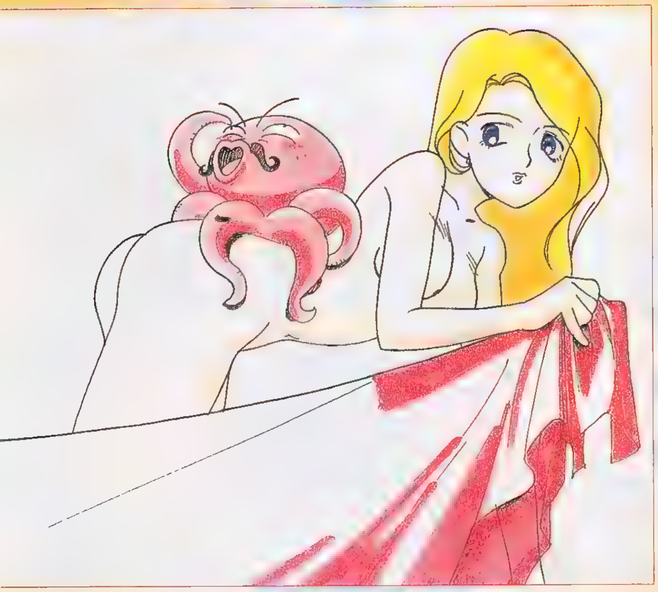

砲台を早くやっつけたい。



このカプセルはルーレットだ。なるべく取らないように。



ついに始動！これでK.O.! 攻略パワープロジェクト!!



さえ壊してしまえば、あとはスクロールギリギリまで粘ってからその通路に逃げ込んでしまえば良い。下の奥のカプセルはルーレットなので取らないように。

通路に入ると、ペンギンダッカーが2匹後ろから来るが、こいつらは、画面の一番前にいれば大丈夫だ。



ペンギンダッカーは一番前でやり過ごそう。

2つ目の中ボスは、後ろにもハッチがあるので、この弾を上手に誘導してやらないとダメ。

初めは真ん中で撃っていて、ハッチから弾が来たら、グルッと下を回り込むようにする。

あとは、こいつショットで各ハッチを壊せばいい。



後ろからの弾を誘導してやらないとダメ。

最終防衛戦 赤ベルを奪取せよ

ここから、最後の中ボスコア（事実上のボス）までに、赤ベルが欲しい。

ベルが出たら、ドリブルしていって、スキを見て取りたい。ここら辺はほとんどアドリブになってしまう。

ベルを取る際、気を付けたいのは、弱気の虫（ザブのような敵）の体当たり&撃ち返しと、大堕天使ミチガエルだ。ミチガエルは出現即破壊が鉄則なので、出てくるときはベルを取りに行ってはいけない。

ここでウェーブを撃たれたらひとたまりもないぞ。



ベルが取りたくても、ミチガエルが出たらそっち優先。

赤ベルが取れても取れなくても、ボスは出てきてしまう。

このボスは、コアを破壊していくと、3段階に変化するのだが、ドンドンとコアの数が増えていくのが特徴だ。

コアは、最初3つあって、2段階目は5個、最後には12個のコアが登場する。

赤ベルがあったら、各コアに対して1個ずつベルパワーを使用するといい。

使い方がポイント。2段階目と3段階目は、コアが出現したら、コアが開いた瞬間を狙って、コアの目の前で菊一文字を発射！



コアが開いたら、菊一文字発射！



遮へい板が一気に壊れる。後ろからの弾に要注意。

こうすると、コアの遮へい板が一気に壊れてくれるので、簡単にコアを破壊することができる。

後ろからのダッカーの弾に気を付けて、急いでコアを破壊しよう。

うまく行けば、1個ずつ菊一を使って、一気に全部のコアを破壊することが可能。

しかし、そうそううまく赤ベルが取れるモノではない。

赤ベルが取れていない場合はどうしたら良いモノか？

とりあえず、バリアが取りたい。そして3つのコアを、2つだけ速攻で壊そう。

コアを1個だけ残して、コアから来る破裂弾を壊さないようにしながら、赤いペンギンダッカーが来るのを待って、ベルが出るのを待とう。



コア1つの状態にして粘る。ベル来てくれ〜。

で、ベルが出たら、赤ベル（ここで取るなら緑でも可）を取って一気に勝負を挑もう。

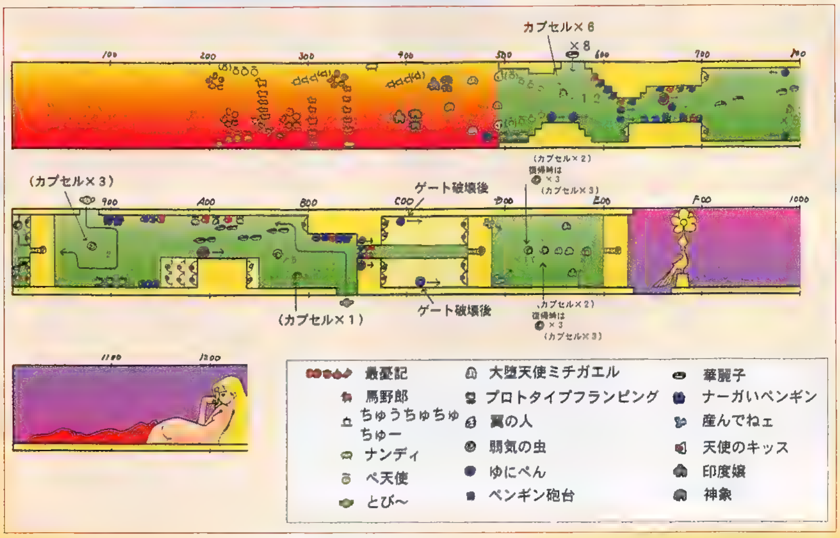
ただ、このコアは一定時間で自爆してしまうので、ベルが出たら確実にモノにしたい。時間切れで2段階目になってしまったらあきらめましょう（ってオイ）。

復活の場合も、同様にしてベルを取る。こいつショットはベルが取りにくく、また落としやすいので気を付けよう。

ともかく、ここまで来たら気合とアドリブは絶対に必要だ。



ここが正念場。がんばれ。



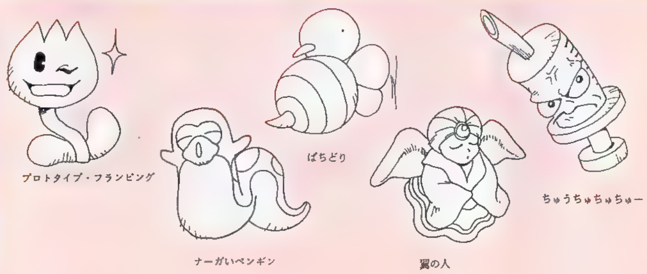
ボス かおり

ボスの音楽が鳴り出したら右上に行けばそのままでいいです。

ちなみにこのボスにこいつでこいつバリアを付けて突っ込むと、隠し面にいけるというウワサがありましたが、下品なのであまり人には言わないほうがいいみたいです。



あとは見てるだけ。



熱い連続技を見せてやれ！

NINJA MASTER'S™
覇王忍法帖

さあ、必殺技を覚えたら即プレイだ。

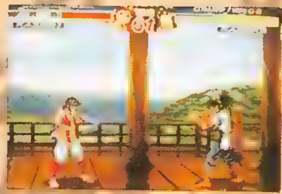
担当：CHU

忍者を極めたADKの新作ニンジャマスターズ。

今回は各キャラクターのエピソードと必殺技の紹介だ。と、その前に前回伝えきれなかったシステムなどを先に紹介しておこう。

覚えておこう

まず体力ゲージの長さが2ゲージ分あるということを覚えておこう。真超力は体力が4分の1以下で使えるので、すなわち2ゲージ目の半分以下で使えるということ。



右が4分の3の体力で左が4分の1の体力だ。

すたいるちぇーんじ!!

次に武器の出し入れについての説明をしよう。基本的に自分が攻撃できる状態ならばいつでも出し入れでき（つまりダウン中などは×）、一部のキャラは攻撃判定を持っているので、1つの技と思っても間違いではない。

例えば鴉で近距離からC~B+C~B+C~B（武器装備時）というようにコンビネーションに組み込んだりすることもできる。かっこいいのでぜひやってほしい。

さて、お待ちかねのキャラ紹介にいく前に技表に出てくる記号の意味を記しておこう。

○……普通の必殺技。超力ゲージMAX時に同時押しでパワーアップする。

●……瞬殺烈火。コマンドの連続入力により3段階までパワーアップする。

☆……超力必殺技。超力ゲージの溜まり具合によって変化する技。MAX時に出すとゲージを消費する。

★……真超力。真息吹後 or 体力4分の1以下で出せる技。

㊍……武器装備時。

㊔……武器収納時。

㊏……武器落とし時。

といった感じだ。

では、ごゆるりとお読みくださいな。



くーっ！カッコよすぎだ！

サスケ

抜け忍　二十一歳

過酷な忍びの修行を通常の半分の期間で習得した凄腕の忍者でこのゲームの主人公でもある。

このキャラは飛び道具・対空技・突進技と一通り揃っていてコマンドもお馴染みのものなのでWヒーローズで半蔵や風魔をやっていた人ならばすぐ馴染めるだろう。



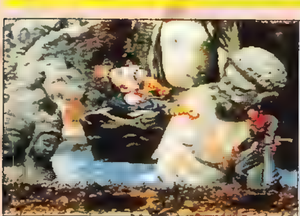
↓↘→+P

○飛蒼月　㊍㊔㊏
飛び道具だ。いろいろお世話になりそう。



↓↙←+K

○蒼空脚・旋　㊍㊔㊏
相手の足払いを避けつつ使うと効果的だ。



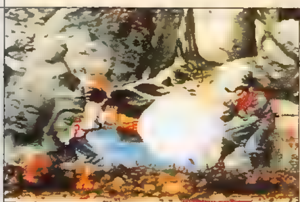
ジャンプ中に↓↙←+K

○蒼空脚・烈　㊍㊔㊏
地上でコマンド入力しておけばジャンプの昇りですぐ出るぞ。



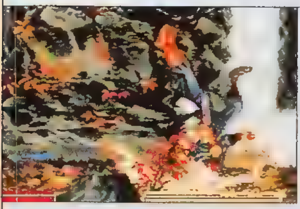
→↓↘+P・↓↘→+P・↓↘→+P

●飛蒼拳　旋　空　烈　㊍㊔㊏
単発で出せば安定対空技。コンビネーションからきめたい。



→←↙↓↘→+AB

☆神撃破　㊍㊔㊏
ゲージの溜まり方によって大きさが変わる。これはMAX。



→↘↓↙←↙↓↘→+AC

★疾風烈神撃　㊍㊔㊏
ダッシュして相手を掴み、豪快ないずな落とし(?)をきめる技。

カムイ
忍び　二十二歳

サスケとは幼い頃からの好敵手であり親友であった仲だが、なにも告げずに抜け忍となったサスケを忍びの非情の掟に従い、友であればこそせめてこの手で…と自ら追手となる……。タイプ的にはサスケと同じだがジャンプ中壁際レバー壁方向でサスケにはない壁張り付きができる。

●殺鬼　骸　業　嬢　㊞武㊞素㊞無
連続で蹴る技だ。コンビネーションから連続技にしよう。



↓↙←+K・↓↙←+K・↓↙←+K

○風牙　武素無
飛び道具。3つ飛んでいるが、一発分扱いだ。



↓↘→+P

○龍頭牙　武素無
対空はこれでバッチリだ。しっかり出せるようにね。



→↓↘+P

☆火炎陣・鬼雨　武素無
ゲージが少ないと1発しか出ない。写真はMAX。



ジャンプ中に→↘↓↙←+AB

★鬼烈斬・血煙　武素
いわゆる乱舞技。カッコいいがガードされると終わり。

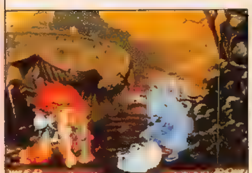


→↘↓↙←↙↓↘→+AC

雷牙
賞金稼ぎ　二十八歳

もとは道場破りをしていたのだが、酒場で出会った老人に敗れ、弟子入りする。その後賞金稼ぎとなり名を上げるが史上最高の賞金首であるゴエモンだけは未だに捕まえることができず、彼を追い続ける…。雷牙は通常の必殺技のほとんどが投げだが近づく必要がないので強いかも。

○雷撃殺　武素無



地を這う飛び道具。当たると相手は少しの間動けなくなる。

↓↙←+P

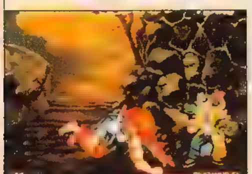
○地雷龍　武素無



雷撃殺で動けなくなった相手を投げる技。

雷撃殺ヒット中に←↙↓↘→+P

○雷・地龍　武素無



転がって相手に近づき投げる技だ。上段飛び道具抜けを狙え。

←ため→+K

○雷・天龍　武素無



ジャンプして近づき投げる技。

↓ため↑+K

●爆雷撃　爆殺・雷殺・撃殺　武素無



最後のアッパーが気持ちいい3段攻撃。写真は1段目だ。

←ため→+P・←→+P・←→+P

☆雷神召　武素無



攻撃判定を持った雷の玉を体の周りにまとわり付かせる。

↓ため↑+BD

★閃光雷刃　武素



雷をまとった包丁をおもむろに投げるぞ。

↓↘→←↙↓↘→+AB

天和
道士　六十三歳

韓国で生まれ香港に渡り、自然と戯れながら道士としての修行をつむ。好奇心が盛んで子供のようにふるまうが、自分より若い者には負けたくないという頑固な一面も持っている。このキャラは小柄なのでちょこまか動けそうだ。また天和もカムイと同じように壁張り付きができる。

○呪縛符　武素無



射程距離は短いが、当てれば相手はしばらく動けなくなるぞ。

↓↘→+P

○風烈弾　武素無



うまく使えば飛び道具を抜けて突進できる技。無敵ではないよ。

↓↘→+K

○守護獣烈弾　武素無



風烈弾と高度が違うが、やはり一部の飛び道具を抜けられる。

D押し続け後、離す

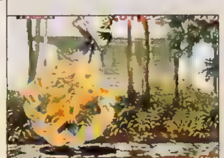
○閃滅掌　素無



攻撃判定が意外と狭いので使いづらいかも。

P連打

○天魔円殺陣　素無



対空技。ほかにもいろいろ使い道がありそう。

→↘↓↙←+P

●旋空剣　松旋竹旋梅旋　武素無



あんまりめりこむとマズイからガードされたら中断しよう。

→↓↘+P・↓↘→+P・↓↘→+P

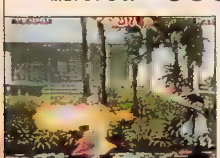
☆太極破　武素無



飛び道具ではないぞ。MAXでこの大きさだ。

↓↙←↙↓↘→+AB

★旋刃封邪　武素無



グルグル回りながら相手に突進する技。スピードは遅い。

→↘↓↙←→↘↓+AC

鴉 浪人 二十七歳

鴉は人の血をすするといわれる魔剣と（鳥の）カラスとともに諸国を旅し、用心棒などの仕事をしている…。
突然だが特殊な技?を紹介しよう。羽刃などで刀を落とした時にレバー前＋BCで刀を呼び寄せることができるぞ。画面外でもOKだ。

○乱れ羽 武



この後Aで中段、Bで下段の突きが出せる。でもスキがあるぞ。

↓↙←＋P

○疾風羽 素無



カッコいい突進技。あまりリーチがないので連続技用かな?

→↓↘＋P

○鴉刃 武



対空技だ。連続技にもいいかも。

→↓↘＋P

★陰陽鴉 武素無



でかいカラスが飛んでいく飛び道具だ。

→↘↓↙←→＋AB

☆気狂障壁 武素無



自分の周りにバリアを張る。対空に使おう。

→←↙↓↘→＋AC

●闇鴉 陰 惨 滅 武素無



飛び道具を1～3発出すことができる。

↓↘→＋P・→→＋P・→→＋P

○羽刃 武



刃を投げることができるが、後で拾う手間がかかるぞ。

ジャンプ中に↓↘→＋P

鳳凰 退魔師 二十三歳

生まれ付き魔を退ける力を持っていたが、それゆえに魔を引き寄せ両親を魔物に殺される。なぜ自分はこの力を持って生まれたのか…という疑問を解くため乱世に旅立つ。
このキャラは溜め技が多いがレバー後ろ＋Cでキックを出しつつ前進できるのでうまく使っていこう。

○空閃光 武素無

こく普通の飛び道具だ。地裂閃とおりまぜて使おう。



←ため→＋P

○地裂閃 武素無

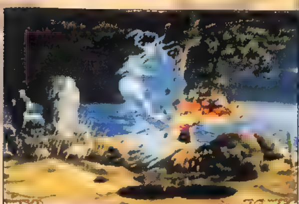
地を這う飛び道具だ（見りゃわかるか……）。



←ため→＋K

○鳳凰天舞 武素無

溜めコマンドの対空技だ。起き上がりに重宝しそう。



↓ため↑＋K

●鬼神斬 邪鬼殺 餓鬼殺 魔鬼殺 武素無

けっこう速い突進技。写真は1発目。



←↙↓↘→＋P・↓↘→＋P・↓↘→＋P

☆破邪・霊波動 武素無

ボタン押しっぱなしでゲージを溜めることができるぞ。



↓↙←→＋AB

★大日遮那招来 武素無

出るのが遅いので使い方がむずかしそうだ。コマンドは地上で。



←↙↓↑＋AC

ナツメ 女格闘家 二十一歳

異人の血を引く一族の村で生まれ育ち、幼い頃より村に伝わる無鬣流を習い、兄弟子たちも及ばぬ実力を身につける。いつからか悪夢にうなされるようになり、その原因が本土にあることを知って旅立つ…。
格闘家らしいワイルドな攻め?が期待できそう。

○轟斬斧 武素無



下段を避けつつ攻撃できるぞ。

↓↙←＋K

○百鬼連砕 武素無



攻撃範囲は思ったより狭いぞ。

↓↙←＋P連打

○刃空斬 武素無



安定対空だ。連続技にも使っていこう。

→↓↘＋P

★鏖殺・幻夢繚乱 武素無



最初と最後の攻撃は中段。ガードされても技は続く。

→↘↓↙←↓↘→＋AC

☆天破裂脚 武素無



Wヒーローズのドラゴンの飛び足刀に似た技だ。

→←↙↓↘→＋CD

●踏破穿撃 刀斧弾槍神戟 武素無



中段が入っているので使い所が多そうだ。

↓↘→＋K・↓↘→＋K・↓↘→＋K

○飛鳥 武



利点はほとんどの飛び道具に勝てること。欠点は回収が必要なこと。

←↙↓↘→＋P

ついに始動！これでK.O.!
攻略パワープロジェクト！！

ゴエモン　泥棒　二十八歳

天下を騒がす一匹狼の大盗賊だが、あこぎなことをして私腹を肥やす連中からしか盗まず、戦乱で親を失った子供たちや貧しい人々のために使う。自分が賞金首になっても気にしない大雑把な性格の持ち主である…。

この体格に似合わず空中投げも持っているぞ。

○地鉄球　素無



地面を転がる飛び道具。

↓↘→+P

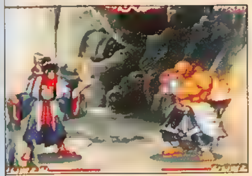
○火炎障　素無



見た目通りの技。相手をなぎ払え！

↓↙←+P

○爆煙障　武素無



ボタン押しっぱなしで手に爆弾をキープできるぞ。

→↓↘+P

★烈火滅殺掌　武素無



これも見た目通り。けっこう派手だ。

←↓↙→+AC

☆鉄球火炎獄　武素無



火のついた鉄球を相手に向かって振りかぶる技だ。

↓↙←→+AB

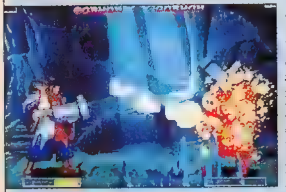
●天誅爆　無頼鉄攻富嶽　武素無



突進して連続技をたたき込む技だ。写真は1発目。

↓↘→+K・↓↘→+K・↓↘→+K

○轟撃砲　武



こっちは普通の飛び道具。

↓↘→+P

雲仙　はぐれ坊主　三十六歳

普段は気のいい大男だが、酒が入ると見境なく暴れ出す性格で、修行のために入った寺も大暴れして追い出されるが恩師の言葉で我に返り、それ以後はただ一人山にこもり修行を続けていた…。

見た目通りのパワータイプだ。隙あらば強烈な一撃で一気に体力を奪っていけそうだ。

○大地鳴動　武素無



小さくジャンプして着地後写真のようになる。下段先読み用？

→↘↓↙←+P

○因果応報　武素無



このように相手の攻撃を止め、この後気絶値の高い攻撃を入れる。

↓↙←↖+P

○大獄殺弾　武素無



投げ技だ。コマンドが長いのできめるのは大変？

↙←→↘↓↙←+P

○大粉砕撃　武素無



無敵部分を利用して飛び道具を抜けることも可能だ。

BD同時押し

★黄泉送り　武素無



遠距離で中段、近距離でガード不能の投げを決める技だ。

←→↘↓↙←→+AC

☆命脈微塵　武素無



ボタン押しっぱなしでキープして放した所で投げに行ける。

←ため→+AC

●懺悔覚悟 南無阿弥陀仏　武素無



雲仙の烈火も突進連続技タイプだ。これは一発目。

↓↘→+K・↓↘→+K・↓↘→+K

○罪人裁き　武



これも一応必殺技。リーチがあるので牽制に使えるかも。

→↓↘+P

霞　くノ一　十六歳

くノ一の流派、紅衆の長の孫娘。天真爛漫で色々なことに興味を示す年頃。十六の誕生日に祖母より自分たちの宿命を告げられ、戦乱の元凶を絶つために…というよりは修行をさぼるために里を抜け出す…。霞は武器持ち時のリーチが長いので中距離からの攻めが期待できそうだ。

○転身旋風　素無



あまりタイミングを必要としない技だ。

緋天脚後にP

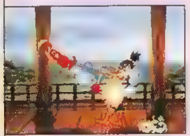
○緋天脚　素無



壁に向かってジャンプし、その後いろいろな技につなぐ準備技。

↓ため↖(↙)+K

○緋龍旋　武素無



ジャンプの昇りで出せば効果的だ。

ジャンプ中↑↓+K

○緋旋蹴　武素無



まずこの蹴りが出てその後カカトを落とす。横回転はしないぞ。

→↘↓↙←+K

○卦脚円旋蹴　武素無



軽くジャンプしつつ蹴りをくり出す技。

↓↘→+K

★緋燕閃　武素無



連続ヒットする突進技だ。

→↘↓↙←→+AB

☆緋閃肘撃　武素無



ボタン押しっぱなしで嘘泣き(?)ができる。タイミングをずらそう。

←ため→+AB

●緋斬撃　芍薬 牡丹 百合　武素無



3発目で相手が浮くぞ。追い打ちが入るのでお忘れなく。

↓↘→+P・↓↘→+P・↓↘→+P

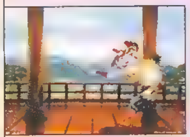
○緋円舞　素無



豪快な投げを決める。なれないと出すのはむずかしいぞ。

緋天脚後、相手近くで↑以外+K

○緋天蹴　素無



こちらはタイミングを合わせないとスカるので注意。

緋天脚後にK

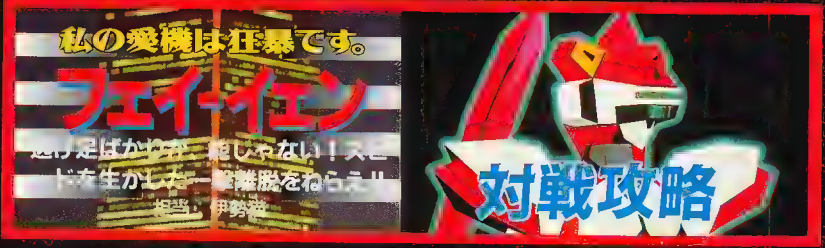
環境の変化にも対応していくぞ！

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

©SEGA 1995

フィールドが変われば戦い方も変わる。自機の特性も考え、展開していくぞ！

担当：バーチャロンチーム



全8機種中、唯一の女性型バーチャロイド（以下VR）であるフェイーイエン。その運動性能のポテンシャルは非常に高く、そのため他の機体ではダッシュが必要な場面でも、楽に走っているだけで相手の攻撃をかわすこともできたりする。

しかし、その半面として装甲の厚さと武器の出力をスピードの犠牲としているために防御、攻撃力共に他の機種に比べると、どうしても見劣りはしてしまう。しかし、だからといって決して総合的には弱い訳ではなく、90秒といった対戦時間内に相手を倒す方法がない訳ではない。

よって本文では、いかにして敵VRを破壊、撃破するかというところに重点を置き考えていくものとする。

高速戦闘妖精「飛炎」

さて、具体的な攻略に入る前にまずはフェイーイエンの機体特性についてもう一度おさらいしておくことにしよう。

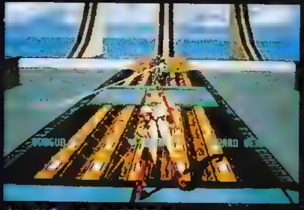
フェイーイエンの機体特性において最も特徴的なのは、他の機体にはない「ハイパー・モード」だとは、誰もが考えるところだと思う。このハイパー・モードに入る条件とは、耐久力ゲージが50％を切ることがそれとなっている。

すると機体が発光し、通常のカラーリングから一転して金色へと変色、ハイパー・モード発動となるが、それだけではない。

このハイパー化、見た目の変化だけではなく、各種攻撃兵装の攻撃力がUPするといった恩恵があり、♡ビームにおいてはナント通常の約2倍にまでその破壊力が上がってくれる。これによって非力なフェイーイエンであっても、一発逆転のチャンスがあるといえるが、これはあくまでも諸刃の剣でしかない。たしかに攻撃力は上がるだろうが、結局は相手に対して攻撃を当てなければ何の意味もなく、自分からわざわざなるようなたぐいのものでは決してない。



攻撃を受けて耐久力ゲージが半分の50％を切ると…。



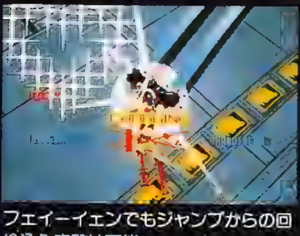
ハイパーモード発動!!



攻撃力は上がるがこうなると相手もこちらの攻撃を警戒しだす。

対戦中にハイパー化したことで相手も警戒を強めるのだから、よりいっそう攻撃があたりづらくなると思ってもおおげさではないのだ。

となると、やはり前にも述べた運動性能の高さがもっとも注目すべき特徴となる。さて、これがどの程度かというとダッシュ攻撃をしてみれば一目瞭然、他のVRでは考えられないくらいにその硬直時間は短く、ほとんどない、といってもいいほど（右→左→両武器と硬直時間は一応長くなってはいく）のダッシュ攻撃である。またジャンプに関しても、バイパーⅡ、バルバスバウには劣るものの、これもやはり高い空中制御能力と移動性能を持ち合わせている。

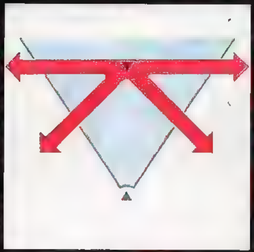


フェイーイエンでもジャンプからの回り込み攻撃は可能。

蝶のように舞い、蜂のように刺す

コレはどんな対戦ゲームにおいてもいえることだが、相手に対してつねに有利な状況で戦いを進めていくのが定石。バーチャロンにおける有利な状況とは、相手の攻撃が当たらないポイントを確保することにほかならない訳だが、これにはふたつの方法がある。

まずひとつめには、マップに敷設されている障害物や広範囲に攻撃判定を持つ攻撃によって相手の攻撃を無効化するといった方法。そしてもうひとつが、相手の視界外、攻撃の死角といった場所へと移動することである。



テムジンやフェイーイエンのように、広範囲に攻撃できる武器兵装を持たないVRでは、前者の方法ではマップの障害物を利用していくしかない上に、遠距離で敵VRに致命傷を与えることも難しい。しかも対戦時には、ランダムにフィールドが決定されるのでコレを頼っていくのは、やはりいまひとつといえる。となると、他のVRに比べても高い運動性能を持っているフ

ついに始動！これでK.O.！
攻略パワープロジェクト！！

エイーイエンとしては、それを生かしていける後者を軸に相手に対して有利なポジションを確保していくのがもっともよく、スキあらば斬りつけにいけたりもする。

コレに加えて相手に攻撃をしていくわけだが、基本的に普段はハンド・ビームで牽制をしていきながらボウガン・ビームで相手にダメージを与えていく。しかし、これはあくまでも基本。これだけでは、敵VRを撃破するにはいまひとつ攻撃力不足。



それー！愛の押し売りだ！！

やはり相手を倒すためには、こちらから積極的に攻撃をしていく必要がある。狙いはもちろん、一撃必殺のダッシュ♡ビームにほかならない。

ダッシュ攻撃活用法

ブーストボタンを押すことによって行える8方向へのダッシュ。高速移動による相手の攻撃回避はもちろんのこと、キャンセルに使ったりとその使用頻度は高い。中でも追尾性能のあるダッシュ攻撃は、その後に硬直時間といったデメリットはあるものの、決して使えない訳ではなく特に非力なフェイーイエンにとっては、高出力である♡ビームを予備動作なしで撃ち出せるダッシュ攻撃のメリットは非常に大きい。



デメリットもあるが横へ打ち出せるメリットは大きい。

だからといって、ダッシュする度に毎回ダッシュ攻撃をしていたのでは、敵に硬直を当然狙われる。そこで必要になってくるのが、ただのダッシュによる「誘いダッシュ」や、ダッシュ攻撃を使った通称「ひき逃げダッシュ攻撃」などといったものだ。

●誘いダッシュ

これは読んで字の如く、ダッシュ攻撃をするように見せかけて敵VRのダッシュ攻撃や反撃を誘う、空ダッシュのこと。バーチャロンの対戦においては、代表的な反撃のポイントであるダッシュ攻撃後の硬直を敵が狙ってくるのを逆手にとった戦法のひとつで、高機動VR同士の対戦では非常に有効。ダッシュ攻撃が出るまでがワンテンポ遅い、フエイーイエンでこれをする場合には他のVRよりも少し長めのほうがよく、通常の半分ぐらいまでキャンセルする、ミドルダッシュを使っていくとよく引っ掛かりやすい。



ダッシュを初めてからすぐにキャンセルするのではなく…、



ある程度進んでからキャンセルしたほうがそれっぽく見える。

また、キャンセルジャンプからのジャンプ♡ビームといったような、ミドルダッシュからのバリエーションを自分なりにいろいろと考えて増やし、こちらの狙いを敵に読まれづらくするといったことを、各自できちんとしておくことを忘れないようにしよう。

●ひき逃げダッシュ攻撃

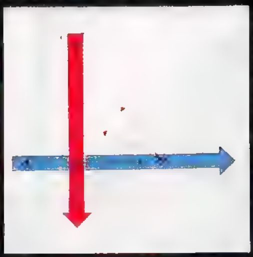
ダッシュ攻撃についてフェイーイエンの場合には多少クセが強いため使い方を知らないと、うまく敵にヒットさせることが難しい。そのクセとは、フェイーイエンはダッシュ距離が長いため、ダッシュ入力後すぐに攻撃ボタンを押しても攻撃を素早くすることができないことがそれ。

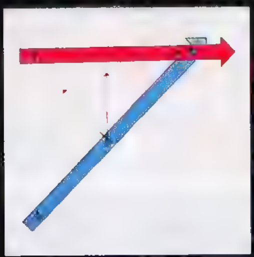
このため、せっかく敵のダッシュ攻撃を追撃しようと思ってみても、ただ後を追っかけて平行ダッシュしたのでは、こちらの攻撃が当たる前に敵の硬直が切れてしまい攻撃を回避され、逆にダッシュ攻撃の硬直を攻撃されてしまうといったこともある。

そこで、ぜひ使っていってほしいのが「ひき逃げ♡ビーム」。具体的なやり方はいたって簡単で、まずは敵に向かってダッシュ攻撃。そして♡ビームを0距離発射し命中させる。こうやって文章にしてしまうと、非常になんてことはない内容のようだが、ダッシュ攻撃でも接近しての破壊力は非常に強力（ビーム兵器は距離に反比例して攻撃力が強くなる）で、敵VRのダッシュ攻撃硬直を狙った場合などは、ほとんど回避が間に合わないといってもいい。



こういったダッシュ攻撃で追っても、ほとんど当たらない。





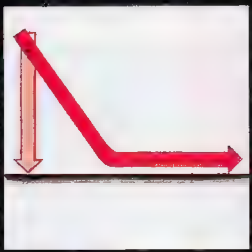
敵との距離感を覚えるために多少の練習は必要だが、慣れてしまえさえすればかなりの高確率で♡ビームを叩き込むことができるはずなので練習してモノにしてほしい。

あくまでも参考程度ではあるが、ダッシュ後すぐにトリガーを引いた場合の最速発射は、ロックオン表示で300Mくらいとなっている。

壁とダッシュの関係

ダッシュついでにもうひとつ、壁（障害物）とダッシュの関係についても、くわしく説明しておこう。通常、外周の壁や各ステージに敷設されている障害物に向かってダッシュをした場合、止まってしまう。しかし、それは壁に対して垂直方向のダッシュをおこなった場合のことであり、斜めダッシュなどである程度の角度をつけた場合には、横滑りをして障害物をすり抜けることができる。ダッシュ距離の長いフェイーイエンであれば、使い方はいろいろ。

たとえば、ダッシュ攻撃後に外周に角度を付けてぶつかるようにしてやれば、よりいっそう相手の攻撃に当たりづらくもなったりする。地形をうまく利用していこう。



ハイパーモードも基本は同じ

冒頭に少し触れた、ハイパー化した後の戦い方についても少し説明しておこう。ハイパー化しても基本的には通常のそれを無理に変えていく必要はないが、あえて狙っていくとするならば立ち♡ビームのバリア効果を利用した牽制だろう。要は、♡ビームの発射モーションをワザと相手に見せ、敵の行動に合わせてキャンセル～（あるいはそのまま発射）といったことを狙っていける。



万能ではないが、バリアとしての性能がある。

ただし、バリア効果自体決して万能ではなく接近攻撃などは防げない。あくまでも、そういったこともできる程度ではあることをお忘れなく。



いかにして生き延びるか ベルグドル 対戦攻略

動きすぎると死を見る！
そうならないようにするために！

担当：するする滅



ベルグドルがどう生き延びるかという点を中心に書いていこう。

あれだけ強力な火器を有するも、そのチャンスを作るにはかなりこの機体を使い込んでいかないといけない。もちろん正確で的確な判断のもとでプレイしていけば、チャンスが生まれるかもしれない(そうなりたい)。

うまく強力な火器を使い、圧力をかけつつ距離がとれれば…。しっかり距離をとるには、バトルフィールドの知識が必要となってくる。

今回は、その土地勘を養うことを中心に進めていく。

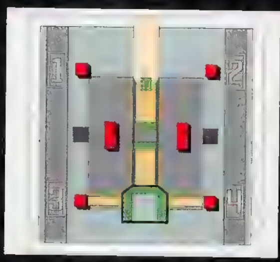
秒殺されることから少しでものがれるために…。

テムジンステージ

適度に障害物がある。基本的に相手との間に障害物を入れて戦う形にし、ダメージを負わないようにしていく。

だが、その障害物もそう大きいわけではないので、あまりベッタリというのは危険。

ナパームを使うことで相手を抑え、相手のいる逆方向へ移動していくようにする。



対テムジン戦で考えることは、走りながら間を詰めてくることに対応すること。

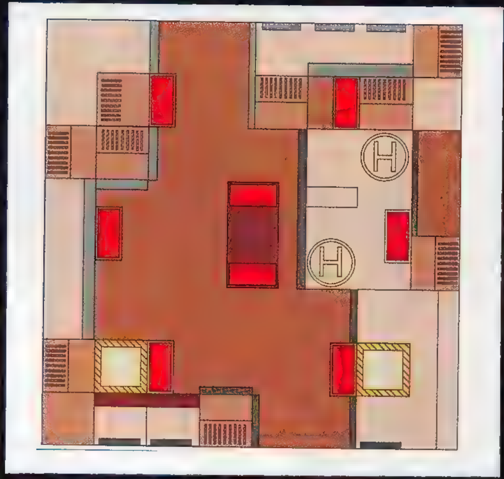
連射の効くグレネードを左右にバラまき、ナパームで押したい(逃げ切ることはかなり困難だ)。

バイパーIIステージ

テムジンステージよりもより建物が増え、ベルグドルには都合のいいステージに見えるが、それは対地攻撃中心のとき。これが対空攻撃となると、その有効性も半減する。

確かに障害物を使って攻撃を防御することは可能。だがジャンプしつつ接近されたらどうだろう。足の速い相手では不利になること間違いなし。

ジャンプ地点を確認し、常に間をとっておくようにする。



対バイパーII戦においては、ジャンプ攻撃を多用してくることが考えられるので、まず距離をとっておくことで着地前に攻撃を加えるようにする。



障害物の多さに注意。6分がハマることさえある。

ドルカスステージ

このステージは、障害物の位置に片寄りがある。まずその片寄り方を覚え、その方向へ動けるようにする。

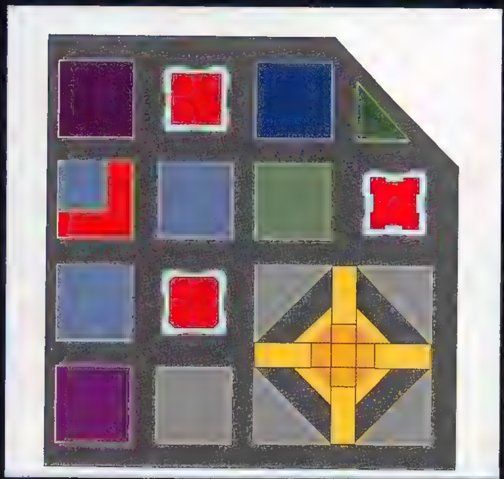
片寄っているせいで、相手との距離が縮まりがちになる。

とくに足の速い相手の場合、その近さから、よく見失うことがあるので、そのことに注意しつつ、ナパームで圧力をかけていくようにする。

対ドルカス戦においては、互いに遠距離からドカドカ攻撃に入ることが考えられる。

幸い両者とも足が遅いので追い込まれることがないが、広範囲に攻撃できるファランクスの距離に気をつけ、ナパームで攻撃に出る。

問題はハンマー。その軌道が視界から消えるので、必ず障害物を前に置くこと。





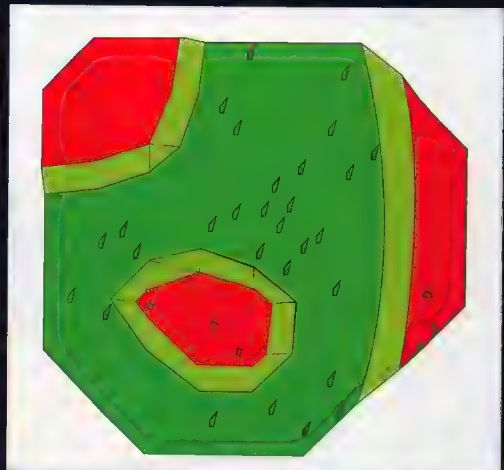
空地ガライバル。見失ったらまずアウトだろう。

ベルグドルステージ

ベルグドルにとって危険の多いステージの一つ。

距離がとれていれば障害物として使える丘があるものの、ジャンプ攻撃では意味をなさない。そのため必死に逃げまわることになる。

接近戦を覚悟せねばならないが、ナパーム・グレネードの連射で応戦していき、少しでも秒殺から逃げるようにしていく。あとは短いダッシュでかわしていくしかない。





障害物は丘だけ?こりゃあマズイーマズすぎるっスー!

ついに始動！これでK.O.！
攻略パワープロジェクト！

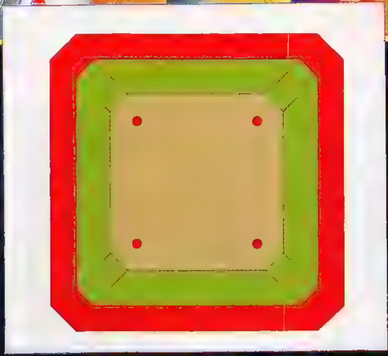
バル・バス・バウステージ

このステージもベルグドルステージと同じようなもの。

障害物はあるが、これを盾にするには細かすぎるコントロールが必要。まして足が速い相手では対応できない。

それゆえ、ここも実力で距離をとるようにし、近づかせないようにするしかない。

角に追い込まれると危険！



対バル・バス・バウ戦では、リングレーザーのバラまき&Fマインで近づいてくるので、その外側を回り込むように動き、ちびちびとグレネードで圧力をかけていきたい。

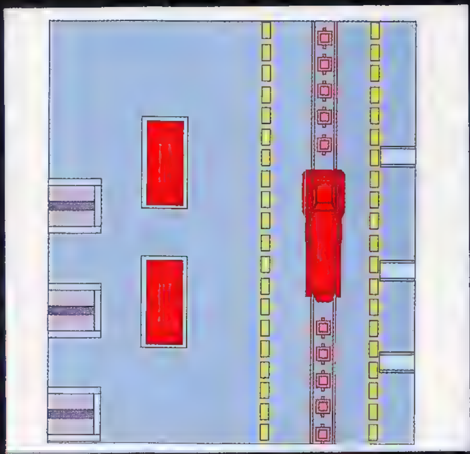


柱を障害物として使える人は超上級プレイヤーのみだろう。

アファームドステージ

大きな障害物があるステージ。だが、その間はちょっとした空間があるため、逃げまわりすぎると逆に当たりやすくなるので注意したい。

比較的距離ができることが多いので、ミサイルを撃って圧力をかけていく。



対アファームド戦で考えることは、強引に突っ込んでくることに注意すること。それと足が速いことも忘れてはならない。



障害物が大きいため、比較的落ちつけるかも。油断は禁物！

そんな中でのベルグドルは距離をとることはもちろんだが、正面に入られないようにするため、横ダッシュで、危険率を下げるようにする。

このときただ逃げるだけではダメ。グレネードを撃っておき、ダッシュ終了後にナパームを撃てる体制にしておく。

ダッシュして突っ込んでくる相手に、強力な前ダッシュミサイルで応戦してみてもいい（特攻だーっ！）。

フェイ・イェンステージ

外周に近いところに障害物となる建物が多い。そのため外周に沿って動くことが多くなる。さらにはその延長上で角に追いつめられやすくもなる。

これを防ぐために、外周に沿って動くのではなく、1つの障害物の周りを回るぐらいに抑えて（動く範囲を）追い込まれないよう努力をする。

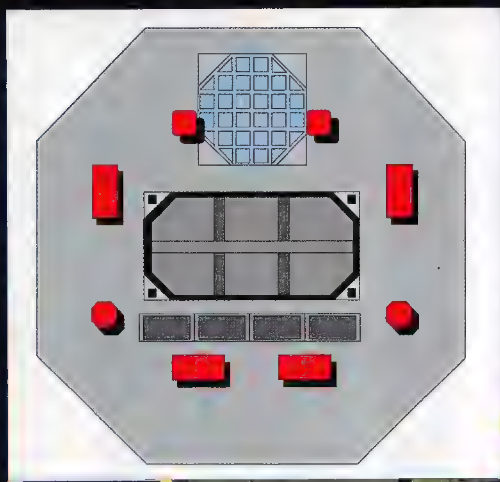
あとは障害物のあるステージと同じような展開にし、対VRごとに対応していく。

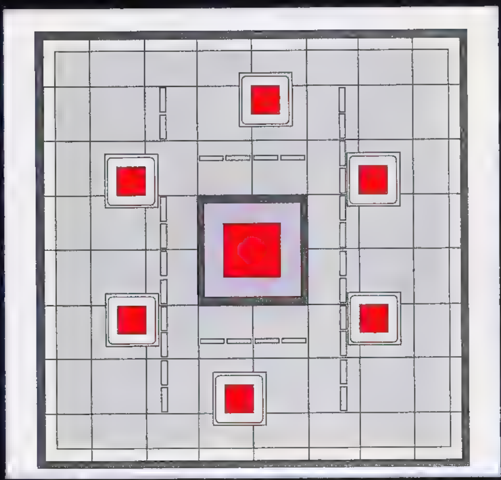
対フェイ・イェン戦では、その足の速さを使った攻撃が展開が予想される。

まずナパームは回り込まれるだけで使い物にならないことが多く、グレネードも、圧力をかけるぐらいにしか使えないことを覚えておく。

となればミサイル中心の攻撃となろう。

遠ければそれで圧力をかけ近ければ横ダッシュミサイルで応戦していく。が硬直があるので多用は禁物だ。





ライデンステージ

このステージも障害物となる建物が多い。動きまわるにはややつらいと思うので、読んで撃ってくることが多くなるだろう。

しっかり相手の位置を把握し、やたらに動きまわらないようにする。しゃがみミサイルで圧力をかけるといい。

対ライデン戦で注意することは、あのレーザー。狙いすまして撃ってくることが多いので、まず空地に足を運ばないようにすること。

空地の多いステージでは、横移動を多くし、ダッシュ系のレーザーの範囲からできるだけ離れるようにする。

だがこっちが押されることは間違いなし。



バイパーIIステージよりは整理されているかも。

あとはVR別に考える！

補足として各ステージの後ろの部分に各VR（ベルグドル以外）の対応を書いてみた。

たかだか数カ月で極まるとは思えないのでもう2カ月もすればあんなに！こんなに！と変化していくだろう。

常に進化させるようという努力をすることが重要。今よりも先を考えてだ。

だが、現実はそうもいかならしい。現時点でベルグドルはかなり下にランクされるVR。ここから上へ上がっていくにはスーパープレイヤーによるスーパーな展開が生まれるのを待つしかない。

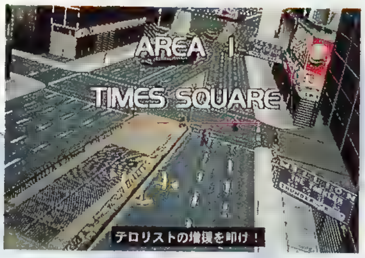
でもそんなベルグドルが好きなんだよね。ゲームだもの楽しまなきゃ！





ついに発売バージョンが完成を迎えたということで、ぼちぼち店頭に姿を現すことになった「ガンブレードNY」。もうゲームセンターでは見かけたかな?

もうとっくにプレイしたっていう人も、まだだよっていう人も、画面写真をよ～く見てほしい。



細部まで再現された、一面のCG。

前回のロケバージョンと比べて、かなり美しくなったグラフィックに気付いてもらえるだろうか?

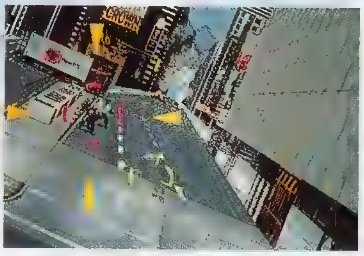
攻略を進めていく前にまず今回は、発売バージョンになってロケバージョンと変更された点や、新たに加わったり完成された点などを中心に補足説明していこう。

まず美しくなったグラフィックに注目してほしい。このゲームの見どころのひとつは、リアルに再現されたニューヨークの街並みそのもの。

ビルなどの建物もそうだし、壁や石畳などが以前にも増してキレイになったぞ。

それらの画面を映し出すカメラのアルゴリズムにも、改良が加えられた。

これまで少々カメラに振り回されぎみだったのだが、完成版になって視界の動きにちょいとムリだった部分が減っ



ニューヨークの摩天楼の壁も、こんなに微妙に。

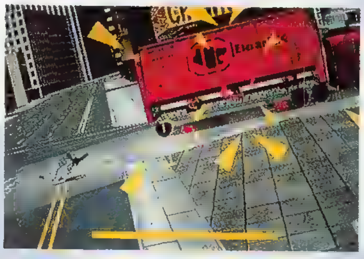
ている。それでいて、いかにも武装を満載した攻撃ヘリで飛んでいるぞ感はよく伝わってくるのである。この爽快感は以前のとおりバッチリ残っているのだ。

●エネミー

なぜかはよくわからないが、クマさんマークを必ず胸に付けている敵テロリストの「エネミー」。

今回驚いたのは、新しい種類のエネミーが増えたことである。まるでどこかで観た映画のように、ホバーしたまま空中から襲ってくるアンドロイドが新たに登場してくるぞ。

そのほかにもステージによっては、ザコ数が大量に増えていたり、出現位置が変わっ



うさんくさいトレーラーにも、熊のマークがしっかりと。

ていたりもするのである。

それによって、ステージ中のイベントの進み方もかなり異なってくるのだ。ということは必然的に、クリアに要するタイムにもかなり影響が出てくることに…。

●クリア画面

ひとつのエリアをクリアしたときのタイム表示画面。これも大幅な変更があった。

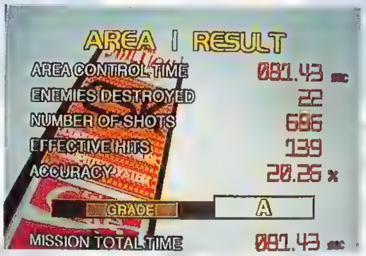
以前はタイム表示だけだったのが、それに加えて倒したエネミーの人数、ショット数などが表示されるようになった。そして、それらすべての要素を総合して、ランクづけ



大勢でかたまって逃げていくぞ。

がされるようになったのだ。

これは、気が抜けないぞ。できるだけ効率のいい方法で



何とか勝ちとった、一面の「グレードA」。まだまだ先は長い。

クリアするように心掛けて、ランク「グレードSSS」を獲得できるようにね。

●スコアアタックリミックス

ようやく待ちに待った「スコアアタックリミックス」も完成された。

とまあ、大まかに説明するとだいたいこんな感じになる。各面ごとの紹介および攻略は、次回からバリバリやっていくので期待して待っていてくれ。

さてさて、みんなガンブレード「スコアアタックリミックス」をやっているかな?

とりあえず今回は「スコアアタックリミックス」とは何か?これを紹介していこう。

このモードは通常プレイとは異なり、ただクリアをするのではなく、敵や障害物に得点が表示され、それを狙ってより多くの点数を獲得するのが目的となるのだ。

基本的にステージは通常と同じで「タイムズスクウェア」や「国連本部」が舞台となり、通常ゲームと同じようにバリバリ撃ちまくればよいのだ。

では具体的に「スコアアタ



セレクト画面で下の段を選べばスコアアタックモードだ。



ついに始動！これでK.O.！攻略パワープロジェクト！！

ックリミックス」の特徴を紹介していこう。

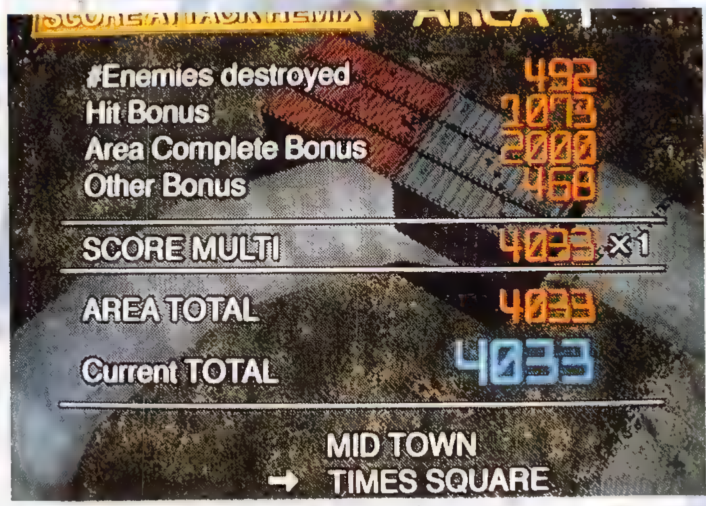
通常モードと比較すると、まず各ステージのテロリストを撃つには撃つがボスが存在しない。ではどうすればクリアができるかというと、スコアアタックは各ステージで1分間のタイムが設定されている。この時間がなくなると、とりあえずクリアになるのだ。

早い話、設定された時間内で点数を何点獲得できるかが勝負になるわけだ。

で、1ステージで獲得した点数によって次のステージが選択されるようになっている。「スコアアタックリミックス」のおもしろさはここに「ある」といってもよい。



超ハデなグラフィックに、点数表示だ。



各ステージクリアごとに、このような結果が出るのだ。

はじめの紹介でも述べたとおり、このゲームはエネミーはもちろん、画面のほうも自動追尾視点システムになっているためパターンを作ることが不可能に近いのだ。つまり、高得点をとるには自分のガンさばきにすべてがかかっているわけ。

これはスコアラーにとってはたまらないシステムといっても過言ではないだろう。

スコアアタックモードも通常ゲームとはこれまた一味違う迫力、楽しみがあるのでぜひプレイしてみてくれ！

この「スコアアタックリミックス」は次回から攻略していく予定なのでお楽しみに…。

制作秘話とワンポイント攻略

「東京上陸作戦。実在の都市空間に展開される攻撃ヘリによる高機動市街戦ガンシューティング。敵は心理モデルを持つAIにより群として行動する」。これが最初に書かれた企画書だった。占領された東京に多国籍軍が上陸するという、現在のGUNBLADE NYよりはミリタリーな感じであるが本質的には変わっていない。都市工学と社会心理学を専攻していた僕にとって、都市と集団の持つダイナミズムは非常に心惹かれるテーマだったのである。

その後、度重なるミーティングを経て、ブルーサンダーVSターミネーターinダイハード3ということで舞台はNYに落ちついたのだが、そのときはNYの資料はいっぱいあるので何とかなると思っていた。なにせCGで現実の街を作るのはゲームでは初めての試みだったのである。

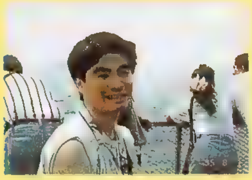
が、全然何とかはならなかった。「このビルの裏はどうなっているんだ？」ということの連続である。結局NYに行ったほうが早いということになり、急遽3名がNYに行く羽目になってしまった。フィルムは1000枚持っていったが、撮った写真は2000枚を超え、毎日焼肉を食っていたにもかかわらず疲れ切って帰国。その後待っていたのは膨大な写真の整理であった。



「タイムズスクウェア」にて。デザイナー2人の取材シーン。

というところで今回の攻略はまず基本から。このゲームは敵も視点も動きには決まったパターンはないんだけど、敵の出現位置は毎回同じなのでそれを覚えていればかなり対処できます。とりあえず地図と敵の出る位置を覚えましょう。後は、敵を画面上に分散させないことですね。常に敵を一カ所に集めるように撃ちましょう。ショットで画面の縁に向かって敵を押すようにすると効果的です。結局は瞬間的な判断力よりも、戦局のイニチアチブを握り、常に有利なポジションをとり続けることが重要です。それではまた次回。僕はこれからカンボジアにAK-47を撃ちに行ってきます。

ディレクター 山本信（SEGA AM#3）



自由の女神像前の公園にて。



懐かしのコース セミテクニカルコースを走る!

ACE DRIVER VICTORY LAP™

新しくなって登場と言いたいところだが、変わったのはまわりの風景。走りやすい？

担当：するする

身体が覚えている？一番走りやすいコース

リッジレーサーがレイブレーサーになったときのグレードアップ内容と同じように、このエースドライバービクトリーラップでも従来のコースに新しいコースを加える形でコースが3つになった。

今回走るコースは、その従来からあったコースでセミテクニカルコースとして存在する「ストリームフィールドサーキット」だ。

前作からプレイをされている読者はまず問題なく走れるだろう。でも、ここがしっかり走れるようになるまで、かなり苦労をした記憶がないかな。初めてこのゲームをプレイする読者は、今、それを味わうことになるわけだ！

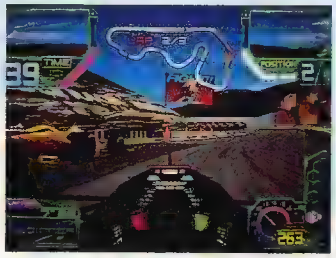
無理無茶はしない！

下にあるコースマップを見てみるとしよう。

非常に長いストレートが目立つが、それと対照的にきつめのカーブも多く存在することが見てとれると思う。



ストレートから1つ目のカーブへ。アウトへ少し寄っておこう。



右カーブから左カーブへ。切り返しが遅れると危険！

まずこれを見て考えることは、「速く走ることよりも、しっかりコースを走れるようにする」ことである。それがコースを攻略をする上で、一番の近道となるからだ。

となればこのコースで走るマシンは初級者用のマシンだ。

このマシンであれば、まずスピンすることもないし、スピードが高すぎることもないので、コントロールミスすることなく走れるはずだ。

あとは無理をしないことだ。



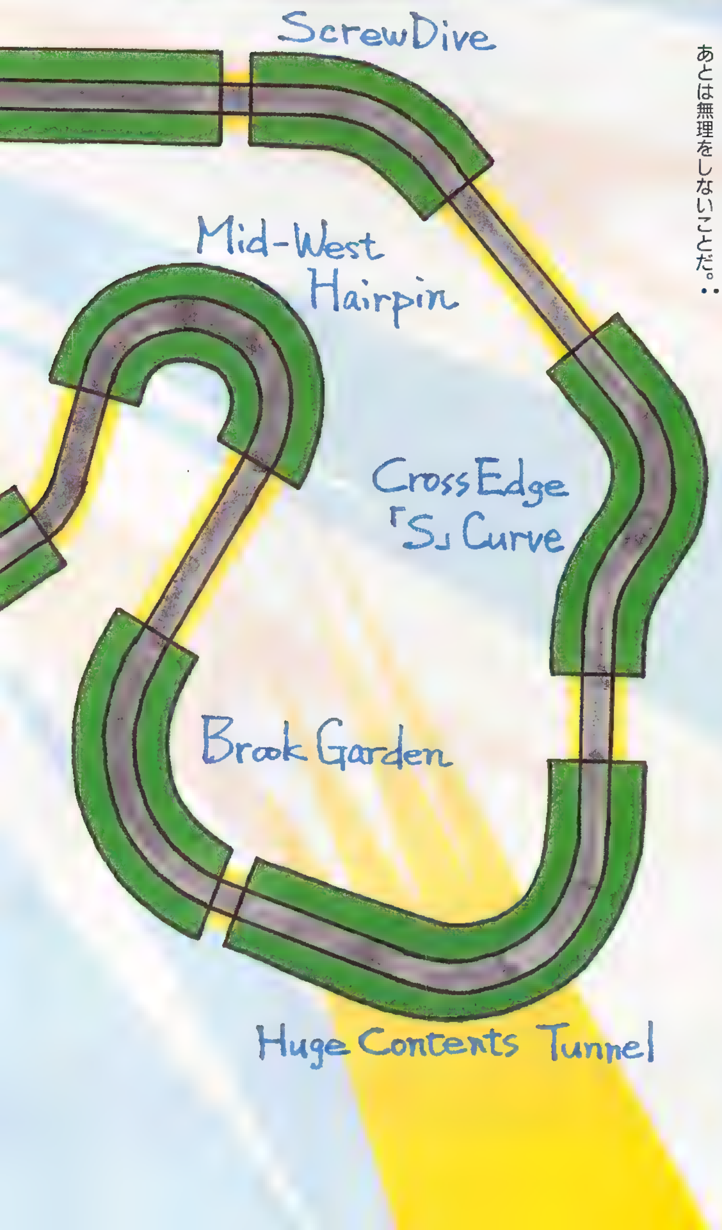
タイミングが悪いとこのようにアウトへ行ってしまう！

乗るマシンが決まったら、あとは走るのみだ。

それではコースを走ることにしよう。



しっかり減速をしてヘアピンへ進入すること。





左、右のS字カーブ。ちょっときつめなのだが…。



カーブの連続地帯。ライバルとのバトルに集中すると…。

このゲームでのスタートは、パワーのあるマシンだと慎重になる必要があるが、初級者用のマシンであれば、しっかりハンドルを直進状態にしておけば大丈夫だ。

アクセルをベタ踏みにし、1つ目のカーブへ！

それほどスピードがのっていないが、やはりややアウト側から入るようにしていく。

アウト＝イン＝アウトで走り、次の逆S字コーナーへ。

1つ目のカーブを早めに進入し、すぐ切り返せるようにして、2つ目のカーブへ。

ちょっと長めの右カーブのあともう1つ右カーブがある。

ここは、しっかりアウトから進入していけば大丈夫。ただ切り込むタイミングが遅れると滑りやすくなるので注意。

しっかりかつゆっくりハンドルを切り、戻したら次のヘアピンへ。

ヘアピンは、アクセルONのまま、ブレーキを踏んで減速をし、しっかりアウト＝イン＝アウトで抜けていく。

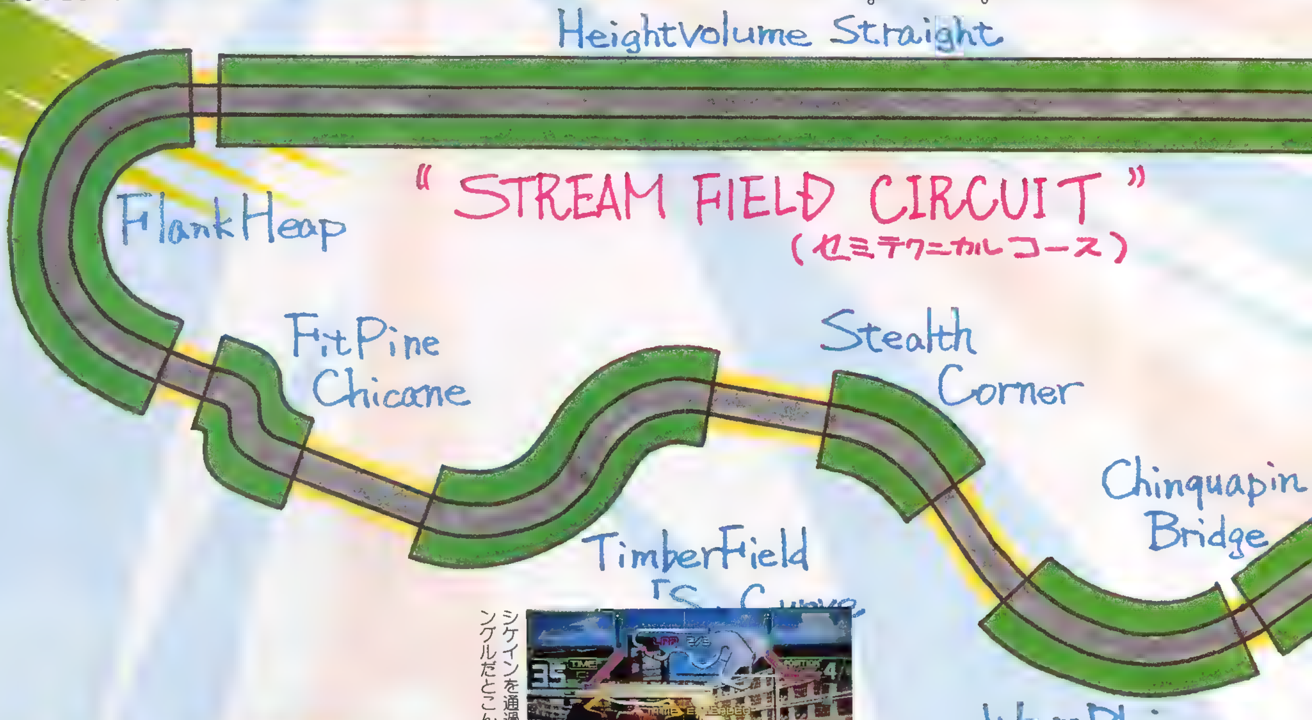
右、右、左と緩めのカーブが続く。ここは強引にインを走るようにする。そのかわり急ハンドルはなしだ！

少しでも速く走るのであれば右から左へ変わるところでラインをできるだけ真っすぐにする。次のS字コーナーも同じだが、ややきつめだ。

次のシケインは、斜めに抜ける感じで走る。縁石上を（左側の）通過するぞ。

あとは長い右カーブ。アウトから進入していき、インをキープ、そしてアウトへ抜け、どんどん加速させていく。

そして2周目へGO！





シケインを通過！一番のローアングルだとこんな風になる。



シケインを抜け、長〜い右カーブへ。アウトから入るぞ！



どんどん加速し、メインのストレートを走る！2周目へGO！

「ひつじ」コマンド公開！

「ひつじ」でラクシーコーストを走るぞ！

MANX TT Super Bike

コマンドを入力することで自分のバイクが「ひつじ」に！おや？他のバイクも「ひつじ」に！

担当：するする

ミッションセレクト時にコマンドを入力する！

「ひつじに乗って爆走！」今号ではこれを実現させるべく、バイクを「ひつじ」に変えるコマンドを公開しよう。

手順は下記にあるように、ミッションセレクト画面表示時に、ミッションボタンとアクセル、ブレーキ、そしてバイク本体を使って入力する。

ミッションセレクト画面が表示される時間は10秒余り。

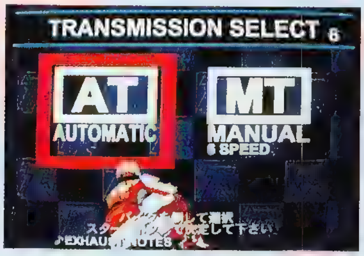
この短い時間内に下にあるようなコマンド入力をする。

ボタン、レバー系はすぐ入力ができるが、バイク本体を左、右に傾けるというのが意外に難しい。しっかり入力しようとしてゆっくり本体を傾けてしまい時間がなくなってしまうなんてことも！

正確に入力することさえ気をつければ、まず失敗なくバイクを「ひつじ」にすることができる。

この「ひつじ」モード、1人用だけでなく、通信プレイでも可能。だが、各人がしっかり入力しないと、失敗した者だけがバイクに！なんてことになるぞ！

さあロケーションへ走れ。



このミッションセレクト画面のときにコマンドを入力する。

「ひつじ」にできる！コマンド入力手順

コマンドを入力するには、トランスミッションセレクト画面にしなければならない。

それまでの手順は、

①コインを投入し、ゲームをスタートさせる。

②コースセレクト画面にて、3つある中からコースを選ぶ。

コースを選択するとコマンド入力できるトランスミッションセレクト画面へ。

その画面になったところでコマンド入力をする。

そのコマンド入力は…、

③ミッションボタンの
—上をON！
←④—上をON！
←⑤—下をON！
←⑥—下をON！
←⑦バイク本体を—左へ傾ける！
←⑧—右へ傾ける！
←⑨ブレーキをON！
←⑩アクセルをON！

と入力し、これが成功すると前部スピーカーより「メエ〜」という「ひつじ」の鳴き声が聞こえるはず！

さあ、あとは走るだけ！

この「ひつじ」コマンドの入力が成功すると、入力終了時に「メエ〜〜」とひつじの鳴き声が聞こえるはずだ。

これが聞こえれば成功。その直後、画面はスタート前のグリッドを斜め前方から見る形から入り、プレイヤーの後ろへの視線へと移動していく。

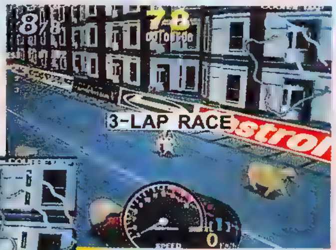
このとき、バイクが「ひつじ」になっていることが確認できる。そのときのシーンを連続写真にしてみた。

どうでしょう！グリッド上にいるはずのバイクがぜ〜んぶ「ひつじ」になってるでしょ〜！さらによく見ると、本来、敵となるべきライバルのライダーたちがすべて「ひつじ」に！それもライダーの乗っていない形で！

自分のはというと、自分の「ひつじ」にのみ、ライダーが乗っているのだ！

これって妙でいいっす！

さらによく見ていくと、ライダーはハンドルでなく、耳をつかんでいるんだよね！



「メエ〜」というひつじの声がしたら成功。直後にこのグリッドのシーンへ。

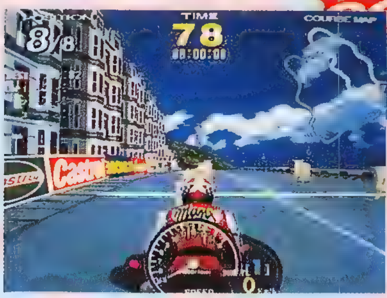


斜め前から横へカメラが動いていく。だんだん近くにくると「ひつじ」だとわかる！



自分の乗る「ひつじ」にのみ、ライダーが乗っている。ちょ〜っと変だよね！





そして自分の後ろへ視点が移る。マジに「ひつじ」に乗っている！耳がハンドルらしい…。

この連続写真のシーンは、1人用、レースモードでのもの。タイムアタックモードでコマンドを入力すると、スタートグリッド上は、自分のみとなる。スタートしてしばらく走れば、ライバルの「ひつじ」に会えるはずだ！

（ミスなく速く走れればだけどね）

通信時になれば、ライバルが存在するため、その参加数だけライダーの乗った「ひつじ」が画面に現れる。

入力を失敗したプレイヤーの画面は、ノーマルの人間&バイクだ。これって非常に悲しい！



ライダーの乗らない「ひつじ」がライバル！負けねエぜ！

ついに始動！これでK.O.!
攻略パワープロジェクト!!

ラクシーコーストを「ひつじ」で走ろう！

さて、「ひつじ」でコースを走るわけだが、この「ひつじ」に変わったことで走りに何か変化があるかというと…あるのです！これが！



スタート直後は緩いカーブが続く。しっかりインへ。

それは、グリップ力。良くなったのか悪くなったのかと問われるとちょっと答えにくい。というのも、その感じが少し妙だからだ。

確かにグリップ力は落ちているのだが、その半面、滑りにくくなっているような気もするのだ。



ジャ～ン！「ひつじ」がジャ～ンプ～いつも通りだ！

「背の高いタイヤを付けた車で、コーナーを曲がったときのようなノタ～ッと傾く感じ」という感じだ。

ノタ～ッと曲がっていた先に、いきなりテールが滑り出すため、いつもよりも奥めで（コーナーに進入して）カウンターをあてるようにしないといけない。

それまではグリップ力がある（ような気がする）ので、少しずつバイクじゃないや、「ひつじ」を傾けていき、インをキープしていけるようにする。

かなり緊張感のある走りになるといっていいだろう。



アウトに出すぎるとインに寄れなくなるので注意！

その微妙な傾け方に慣れればあとは走り込むだけでOK。

コースはラクシーコースト。

急カーブといえば、コース中盤にあるヘアピンと、最終コーナー。早めに切り込むことはもちろんだが、グリップが限界までいったときのカウンターのあて方が重要になる。

限界までいくと、「ひつじ」がいきなりインへ向こうとする。そうなる前に「ひつじ」を起こすようにする。

きつくないカーブでは、さきほど書いたように、慎重に傾けていくようにする。

意外だが、何度か起こす走りを「ひつじ」では一度起こすぐらいで済ませることができる。



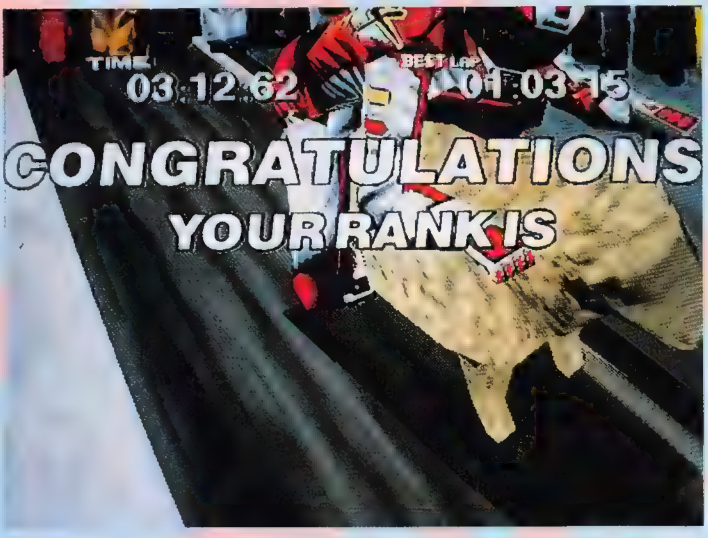
長い左カーブ。あまり傾けなくてもインに寄れるぞ！



思いきりインへ―ヘアピンの出口は、早めに起こして！



高速で共有コースを走る。少しずつインに寄ること。慎重にね！



見事に「ひつじ」でゴール！ここで耳がハンドルだと確認できる！



傾け方に気をつけてインへ。倒しすぎに気をつけよう！

傾きが少なくても曲がってくれるという点を利用しているのだが、この走り、いつもよりも浅い角度なので疲れる。

それに慣れることが必要。

まずはここ「ラクシーコースト」で「ひつじ」に慣れるようにしよう。

「LAST BRONX」 ラストブロンクス 東京番外地

好評連載中のキャラ紹介&武器解説。今回はなんと2キャラを一挙に掲載だ！

財目



『ハンマー』

■使用方法

「ハンマー」とは、土木工事などで使用される大型の金槌（かなづち）である。この名称で呼ぶ場合は、金属製の物を指すが、日本では、木で作られている「木槌（きづち）」も含め「ハンマー」と総称している場合が多い。

使用法は、とにかく打撃のみを目的にしたものなので、片手もしくは両手で柄の部分を握り、頭上より振り下ろすのがもっともポピュラー。その質量より発生する打撃力は他の武器の比較にならないほど、強力なものである。ただし、打撃力のみを追求した物なので、守備面ではいささか心細い。また、攻撃の際、モーションが大きくなり他の武器よりも「隙」をつくり易いので注意が必要である。

■歴史的背景

もともとは農器具及び建築工具として、世界各地で使われていたものである。

武器として使用されるようになった時期は定かではなく、その重さと扱いづらさから対人兵器と言うよりも、要塞（城）等を攻略する際の工具として使用されていた。ただし、中世欧州では、鉄製の鎧等装備が発達するにしたがって、剣や槍等の有効性が薄れ、「モーニングスター」や「戦斧（バトルアックス）」と同様に装甲の上から打撃によるダメージを与えるために使用された。しかし、実戦兵器としてはかなりの熟練と体力を必要とするため、主流武器とまではならなかった。

■ゲーム上での使用

「ラストブロンクス」ゲーム中では、「財目」が使用。実家が建築会社を営んでおり、作業道具を持ち出してきた。

とても重くて大きいハンマーも、その大柄の体格と土木作業の現場経験から、いとも簡単に扱ってしまう。また我流ながら、打撃技と投げ技を主体にした独自の武術を生みだしている。





担当：GYU

マッチョ&ライダースな奴ら

さっそく2キャラまとめてドーンといってみよう。

まず1人目は「財目」。隆起した上半身の筋肉が証明するようにいわゆる巨漢系のキャラである。この財目が携えている武器はなんとハンマー。攻撃モーションも腕力にまかせて木づちを叩きつける豪快なものとなっているようだ。

設定ではどうやら〝ガテンな人〟らしいが、これほど見た目と装備がマッチしたキャラも珍しい。マッチョ好きには見逃せないキャラだろう。

ではもう1人。革つなぎを身に纏ったバイカー風のキャラ、このゲームの主人公「優作」である。

このキャラは用いる武器は三節棍というマニアックなものので、攻撃もカンフー映画バリのトリッキーなものが期待できる。財目とはあらゆる面で対極に位置するキャラといえるかもしれない。

さて次号は？

刻々とせまる発売日に備えキャラ紹介残り2キャラ分に加えて、なんと全キャラのインスト技公開&システム基礎と遂に攻略も本格始動の予定。

これを読んで東京に伝説を刻め！

優作



『三節棍[サンセツコン]』

■特徴と使用方法

「三節棍(さんせつこん)」は棍棒の威力を強化する方法として、〝てこの力〟を得るために複数の短い棒を鉄の鎖（クサリ）や縄でつなげた、多関節の武器である。この形態の武器を総称して「多節棍(たせつこん)」と呼び、西洋ではフレイルに相当する。

多節棍には様々なタイプが存在し、当ゲーム中の3本の均等な長さの棍棒をつないだ三節棍を初め、2本の長短の棍棒をつないだ「梢子棍（しょうしこん)」や棒の先に金属製の突起をつけた西洋の「フレイル」タイプの物、少林寺に伝わる「騰蛇棍（とうだこん)」、果ては「ヌンチャク」まで含まれる。

使用に際しては主に馬上より、片手で持った多節棍を振り下ろす打撃による攻撃を中心としたものだが、近代に至っては決まった定義はなく、基本的に使用者の拳法や流派（少林寺等）によることが多い。

多節棍は通常の棍棒よりもはるかに大きな打撃力を持ち、鎧や兜の上から敵にダメージを与えることができる。その構造上から、多節棍の攻撃は非常に変化に富み、防御しにくいものとなっている。

■歴史的背景

多節棍の原型として考えられるのは、中国の農器具「連枷（れんか)」であると言われている。

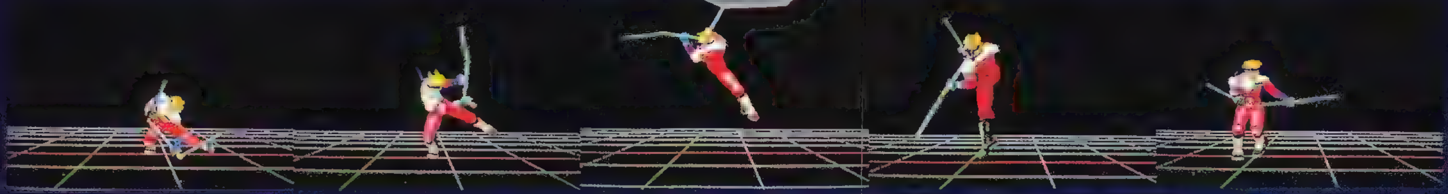
初めて兵器として使われたのは中国の春秋・戦国時代にさかのぼり、「連梃（れんてい)」と呼ばれる武器として登場した。連梃は2本の棒を長めの縄でつないだもので、城壁の向こう側にいる敵を攻撃するのに用いられた。

この後、宋の時代では馬上の武器として多節棍が盛んに使われた。

■ゲーム上での使用

当ゲームでは、「優作」が使用する武器として登場。

彼がなぜ、この三節棍を使っているのか？どこでその技を習得したのかは今も謎のままである。




素手で闘えるヤツ達じゃネェ！
LAST BRONX
東京番外地
© SEGA 1996
ラストブロンクス・東京番外地
闘う理由？よく解んネェ！
この街が好きだから、俺達は闘う。
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話 03(5736)7700（国内販売事業本部）
©SEGA 1996
※このゲームはフィクションです。実在の個人、団体、都市とは、一切関係ありません。
武器の町中での取り扱いは法律にふれる場合があります。
危険ですので絶対マネしないでください。

さあ夏だ、スポーツだ!!

SEGA SPORTS DecAthlete デカスリート

超あついスポーツゲーム、デカスリートがいよいよ発売だ。世界新記録目指してレッツゴー!!

担当：キャサ夫

「さあ夏だ、スポーツだ!」というわけで、セガのスポーツゲーム「デカスリート」がいよいよ発売決定だ

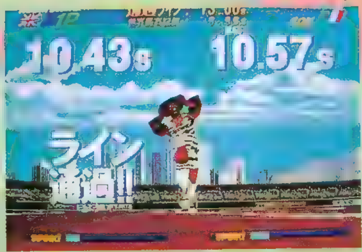
このゲームでは10種目ある競技を1日5種目にわけ、2日かけてクリアしていくという、いわゆる陸上競技の10種競技をモチーフにしてある。スポーツゲームといえば対戦だが、もちろん2P同時プレイも可能だから熱くなるものがあるぞ。

さてポリゴン関係ではまだ珍しいスポーツゲームとなるデカスリート。自分で操れるキャラクターは全部で8名。「万能型」、「跳躍型」、「競走型」、そして「投擲型」の4タイプが存在するのである。これらのタイプは種目によって得意不得意があるので、自分のスタイルに合わせて選ぶようにしよう。

ゲーム中は、もちろんキャラクターを操作するわけだが、そのキャラはかなりリアルにできていて、それぞれ個性豊かな表情が見られるようになっている。



この8人から選択。みんななんか濃いね。



種目をクリアするとこのようにアピールしてくれるのだ。



見よ、このアングル。なんか迫力あるよね。

さらに、3Dになっているため、今までのスポーツゲームとは視点がまったく異なり、いろいろな角度から楽しめるようになっているのだ。リプレイ画面などにも切り替わったり、とにかくド迫力のスポーツゲームだぞ。

それでは基本的な操作も簡単になっているデカスリート、まず簡単にこのゲームの内容説明をしていこう。



1日目から5種目をクリアすると合計得点が出て2日目へ…。

操作は簡単 レバーとボタンでOK

従来のスポーツゲームは大抵、ランボタン（走る）2つにジャンプボタン（跳ぶ）の計3つのボタンで構成されていた。が、「デカスリート」は操作系が異なっている。

ボタンが2つあり、1つのボタンで走り、もう1つでジャンプする。ここまではほかと同じである。デカスリートはさらにレバーも使用する。基本的にレバーはテクニカルな種目で必要とされるわけだ。

ボタン連打とジャンプボタンによるタイミングでこのゲームのすべてが決まるといっても過言ではないだろう。

基本的に難しく考えなければ誰でもできる簡単操作だから問題はないだろう。

しかし、やっぱりスポーツゲーム、連打は必要不可欠で結構汗をかくサマースポーツゲームなのである。

競技は本物といっしょの10種目

デカスリートの種目は本物の10種競技とまったく同じで、●100m走で始まり●走り幅跳び●砲丸投げ●走り高跳び●400m走●110mハードル●円盤投げ●棒高跳び●槍投げ●1500m走…の10種目をクリアしなくてはいけないのだ。



種目セレクト画面がこれ。5つの中から選ぶのだ。

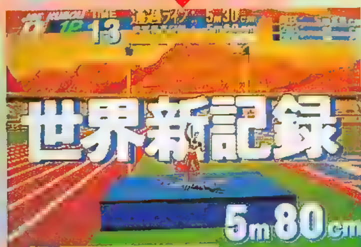
ちなみにこの競技の順番、実際に行われている10種競技とまったく同じ順番で進んでいく。だが、実際のゲーム展開では競技セレクト時に自分の好きな種目をセレクトできるので心配無用だぞ。

この10種の競技は1つ1つの競技で記録がちゃんとバックアップされ、ほかのプレイヤーが出した記録が残るようになっている。全10種で記録を保持するのが最終目的!

次回はキャラ性能と種目別攻略を分かりやすく攻略していく予定なので、乞うご期待。



棒高跳びの世界記録に挑戦…。



うまくいったぜ。ガッツポーズだ。



カプコン人気キャラクターの落ち物パズル登場

SUPER PUZZLE FIGHTER II X

スーパーパズルファイターIIX

リュウ対モリガン他、夢の対決がパズルゲームで実現!

担当：立衆多



永遠のライバルが、今度はパズルで対決だ。

カプコン人気キャラクターのパズル決戦開幕!

「スーパーパズルファイターIIX」は、ストリートファイターZERO2とヴァンパイアハンターの中から選ばれた8名の戦士がジェム（ブロックのこと）を使ったパズルで対戦するゲームだ。

ストZERO2からはリュウ、ケン、春麗、さくらの4名が登場。ヴァンパイアハンターからはモリガン、フェリシア、ドノヴァン、レイレイが参加している。


パワージェム破壊間近。さくら危うし。

パズルの遊び方

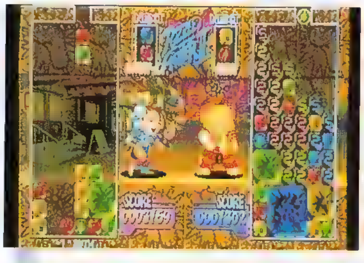
レバーの左右でジェムのライン移動、下に入れると素早く落下する。ボタンは左回転用と右回転用の2個を使う。

ジェムは同じ色のものがとなり合うとくっついて、その形が正方形になると巨大な"パワージェム"になる。パワージェムは通常のジェムよりも、攻撃力と得点が巨大化した分だけアップする。

これらのジェムを「クラッシュジェム」で消していき、相手に「カウンタージェム」を送り込んでラインが積み上がれば勝ちとなる。



2P側勝利の瞬間。こりゃ綺麗だ。


ゴメンネ!翻弄されるケン。

カウンタージェムとレインボージェムで一発逆転を狙え

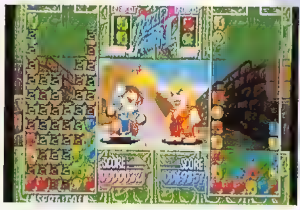
カウンタージェムの落ち方は、キャラクターごとにすべてパターンが異なっている。

また、ジェムにはカウンターが表示されていて、通常のジェムを1個おくると1カウントずつ減っていき、0になると通常のものに戻る性質がある。これを逆用して、あらかじめクラッシュジェムを0になる前に装填しておいて時間差攻撃をすることもできる。

もちろんカウントが残っていても、クラッシュジェムで消去することができる（ただしとなり合っているもののみ）。

「レインボージェム」とは、触れた色のジェムをすべて消し去るスペシャルアイテム。

連鎖を組んでいるうちに詰まってきてピンチになった、などというときには頼もしい味方だ。

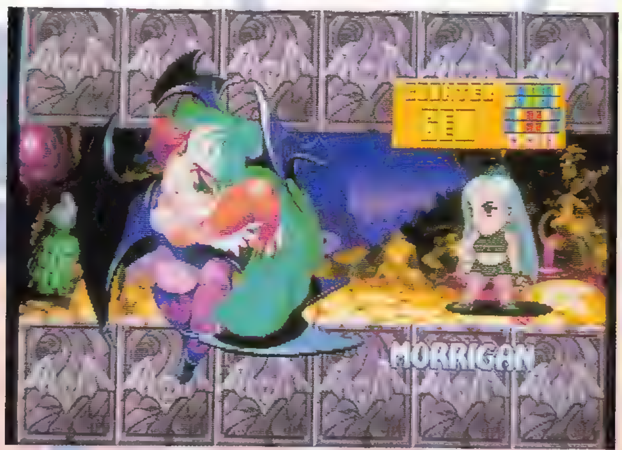

カウンタージェムの残り2カウント。耐えられるか?

演出も楽しいよ

ジェムを消したときの爽快感もさることながら、キャラクターが多彩なアクションを見せてくれるのがまた楽しい。相手を挑発したり、波動拳やスーパーコンボを炸裂させたりしてゲームを盛り上げてくれるのだ。

また、本家の格闘ゲームには入っていないセリフが多数用意されている。あのキャラクターが意外にもあんなセリフを喋っている…なんてこともあるかもしれないね。

背景には各キャラクターのステージが描かれている。"本家"と違うのは、画面のあちこちにお遊び的な絵が入っていること。その元ネタがいったい何なのかわかるかな?



頭を鍛えて、また出直しておいで!

発売まで待っててね

連鎖、あるいは巨大なパワージェムを破壊したときの爽快感は、パズルゲームファンならずとも必見だ。カウンタージェムのパターンを覚えて反撃できるように練習し、乱入したりされたりの対戦プレイで盛り上がろう。果たしてパズル格闘家（?）ナンバーワンの座は誰の手に渡るのか、乞うご期待!


砕け散るジェム。この音が快感なんです。

打ちゲーパズルの
最新だ

ねらってチュー

カーソルを合わせねらって打つ。
そろえて落として高得点!!

担当：借金

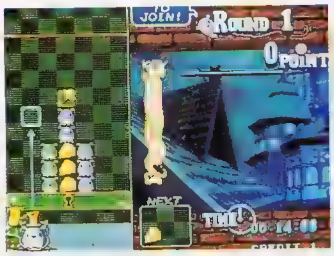
打ちゲーパズル

今回セタから出る「ねらってチュー」は、下から打ち出すタイプのパズルゲームだ。ルールが特殊なので覚えるまで難しく感じられるかもしれないが、わかってしまえばとても単純なので難解な後半ステージまで進めるようになるぞ。早くルールを覚えて目指すは1コインクリア！

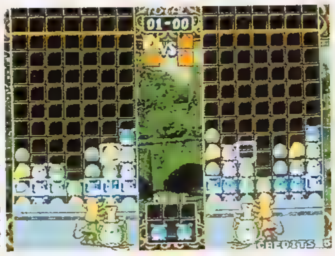
基本操作は、8方向レバーにボタン1つとってもシンプル。レバーでカーソルの移動をして、そこにボタンでキャラを打ち出すといった感じ。操作方法は簡単だがルールが新感覚なので次のルール説明をよく読んでね。

ルール説明

同じキャラクターを縦、横、L字（斜めは×）に4コ以上そろえると消すことができる。1人用なら画面のどこかにあるカギを他のキャラを消しながら下のカギ穴まで運べばクリア。逆に一番上まで積み上がったらゲームオーバー。



カーソルの位置にキャラを打ち出すんだ。



2P側のカーソルに打ち出せばL字で消える。



上のラインを越えてしまったら負け。



しゃもじにいる青ねずみをカーソルに打つ。青ねずみはカーソルの位置へ、そして元にあった赤ダイヤはその列の一番上へ。

青ねずみが4つそろったので消え見事カギが下にいくぞ。

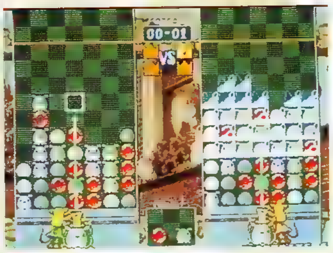
画面下にあるしゃもじ?に乗っているキャラが次に打ち出すキャラで、カーソルを合わせたところに打ち出すのだが、カーソルの位置に他のキャラクターがいない場合はそのままの場所に置くことができるので問題なし。カーソルの位置に他のキャラがいる場合、打ち出すキャラは元にいたキャラを追い出しカーソルの位置をゲット。元にいたキャラは場を追いだされその列の一番上に飛ばされてしまう。

どのキャラもこのルールにのっとっているが、ジャマ氷という氷だけは例外。氷はキャラをぶつけて、壊すので、打ち出したキャラが一番上に飛ばされてしまう。ジャマ氷は2回当てるとこわれる他に氷のとなりでキャラをそろえて消すと一緒に消えてくれる。

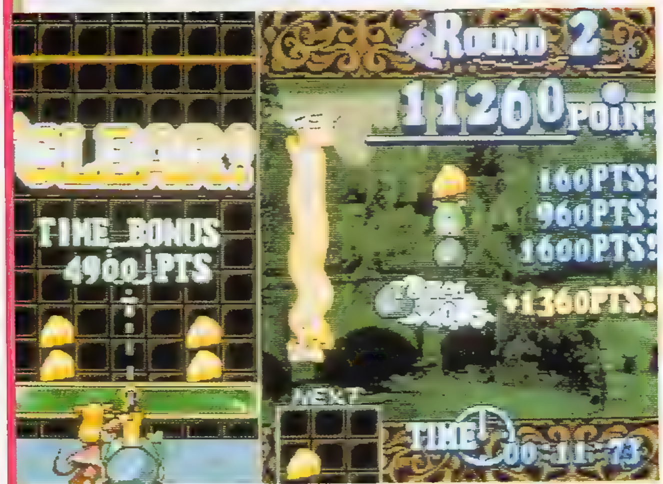
ジャマ氷は1人用のジャマキャラとして登場するほかに2人用で対戦プレイを行っているときのジャマ者として登場する。対戦はカギ穴がなく、相手を上まで積み上げることが目的となっており、その助けとなるのがジャマ氷。消した得点によって相手におくれるジャマ氷の数も異なり、連鎖するほど相手に多くの氷をおくることができる。

1人用に戻るがカギを穴まで運んだ際、ラウンドクリア時にそのラウンドで消したキャラがそのまま得点になる。ただしキャラによって得点が異なり石ころが一番低く、次にねずみ、チーズの順に得点があがりダイヤが一番得点が高い。スコアを狙うならダイヤを多く消そう。できればフィニッシュ（カギを運ぶ一つ前の手）もダイヤが望ましい。

パズルを解くおもしろさを追求するなら、1人用がいいし、より多くの連鎖を狙い対戦がしたいなら2人用だ。でもどうせならまとめて両方とも極めちゃう？



ジャマ氷は対戦なら相手におくれるぞ。



クリア時の得点ボーナス。フィニッシュしたキャラでさらにトータルボーナスがもらえる。石ころは0・5倍。

影の多国籍空軍

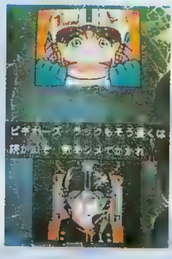
STORM BLADE
ストームブレード

様々な国の上空で繰り広げられる、現代兵器の攻防戦！

担当：INΣーきらり屋

4人のキャラと、それぞれの乗る4種類の機体を選べる縦画面、縦シュー「ストームブレード」。

それぞれの機体が特徴のあるド派手な武器と、効果の異なるスペシャルボムを装備している。各キャラに声優を起用していて、プレイ中の喋りも熱いぞ。



2人同時プレイだと、面クリア時にこんなかけ合いが。

イントロダクション

世界反乱軍による紛争勃発から3日が経過。

国連軍の戦力は、反乱軍の超兵器の前に衰退の一途をたどっていた。国連軍は、最後の望みを影の空軍「ストームブレード」に託し、彼らに出動を要請した。

閉ざされかけた光の中、世界平和のために「ストームブレード」は今、出撃する。

〜ストーム・ブレードとは〜

依頼者（弱者）の要請により、内戦の巻き起こる戦地まで依頼者の応援に駆けつける影の民間空軍。

決まった組織を持たず、依頼がある度に集結し、戦地へ出向いていく。



めいめいの想い入れのある機体を駆って、戦場へ…。



ストーム・ブレードの戦士たち。

選べるキャラは4種類

●ラッキー・ジェームス・ストライカー（18歳／男）
声優：三木眞一郎

超マイペース野郎。テロ空爆により親友を失い、ストーム・ブレードに志願。いつも機械に頼らず、生まれもった鋭いカンで戦闘している天才的パイロット。

〈国籍〉アメリカ合衆国
〈闘闘機〉F-14・トムキャット

幅広いショットを持ち、移動スピードが速い。



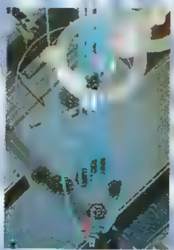
ワイドなショットと素早い動き。安定した機体だ。

●アレックス（フルネームは不明）（25歳／男）
声優：梁田清之

生い立ちなどはすべて謎に包まれている。性格はいつも冷静で、物事に動じない。戦闘能力はずば抜けているが、ラッキーと違いデータを重視するため彼とはうまが合わない。

〈国籍〉ロシア
〈戦闘機〉Mig-29・ファルクラム

一点集中攻撃タイプ。ショット幅はせまいが、攻撃力は大きい。ボスなどの攻撃に有利。



ど真ん中もさることながら、両脇の細いレーザーが結構強い！

●キャメル・由貴・アンダーソン（19歳／女）
声優：小野寺啓子

超元気娘。戦闘機での偵察中に消息を絶った兄を探している。五十六のことを「いそじい」と呼び慕っている。



最強状態だと、ショットの幅が一番広いピンクのハリアー。

〈国籍〉イギリス（イギリス人の父と日本人の母とのハーフ）
〈戦闘機〉AV-8B／ハリアー

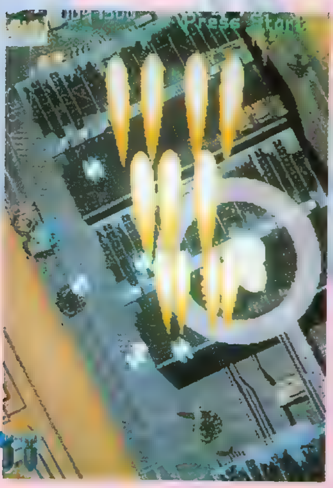
ショット幅が最も広く、ザコをショットで一掃できる。ホーミングミサイルが強力。

●海音寺五十六（かいおんじいそろく）（68歳／男）
声優：辻村真人

熱血漢あふれる旧日本軍の生き残り。昔、「神風」に所属していたが、奇跡的に生還できたことを恥に思っており、死に場所をコックピットと決めている。キャメルを早く戦場から遠ざけたいと思っており、ストームブレードからの脱会を勧めている。

〈国籍〉日本
〈戦闘機〉零式戦闘機改・ゼロセン

弱拡散型のファイヤーショットとサーチバルカンで敵を撃破できる。



現用機の中に輝くカミカゼ。サーチバルカンが敵をサーチする。

操作は通常の8方向レバー、Aボタンショット、Bボタンボム。

アイテムの「ショットパワーアップ」を取ると、自機の攻撃力が4段階までアップする。

「スペシャルボム」は、最大5個までストックすることができるぞ。それ以降は点数になるぞ。

全6ステージで2周目も…

ステージが1から6まであるうちの、前半3ステージはランダムに決定される。つまり、プレイする度にステージ順が変わるということだ。

各機体によって、得意なステージ、苦手なステージが出てきそうだ。でも基本的にボンバーがたくさん出現するので、一周目では危なくなったらケチらず使っていこう。クリアなら何とかなると思うよ。

一周目がクリアできても2周目が待っている。腕を磨いて、チャレンジだ！



夜景が美しい前半面、アメリカ上空のボスB-2ステルスだ！

暗算が早くなりそう!?

もうぢゃ

見慣れた小銭がた～くさん! うまく両替して消せるかな?

担当：INΣ-モジャリ屋

両替パズルゲームって?

小銭がじゃんじゃん降ってくる、落ちパズル「もうぢゃ」。1円玉、5円玉、10円玉、50円玉、100円玉、500円玉、と見慣れた硬貨が落ちてくる。これらをうまく並べて両替し、高額の硬貨に交換していき、最後に千円札にすることで画面上から消していく、というのがこのゲーム。



うわ～っ、お金がいっぱいだ!

タテでもヨコでもいいので、同じ種類の硬貨をつなげて置こう(ナナメはダメだよ)。1円玉が5枚以上つながると5円に、ハイ両替。今度はその5円玉を2枚以上並べて、10円玉に両替。とまぁこんな調子で10円玉を5枚以上で50円に、50円玉を2枚以上で100円に、100円を5枚以上で500円玉に両替しよう。そして500円玉を2枚以上並べて千円札になったとき、画面上から消すことができるのだ。



硬貨をうまく並べて両替して、連鎖させせよう。

●**操作方法**

レバーで落下物の左右の移動と落下。Aボタンで落下物の左回転、Bボタンで右回転となっている。

ストーリー

平成のある日、もうぢゃ銀行で異変が起きた。コインが大量に紛失し、今も少しずつなくなっているのだ!

どうやら悪のネコ組織「もうぢゃ族」のしわざらしい。まねき族の若者「ミケ太郎」はコインを取り返すべく、敵地に乗り込んだ。

両替パズル「もうぢゃ」で勝負し、「もうぢゃ族」からコインを取りかえせ!!



勝ちポーズを決める、主人公の「ミケ太郎」くん。

選べる2つのモードとアイテム説明

ゲームモードには「対戦」と、高得点を競う「もくもくモード」の2種類がある。

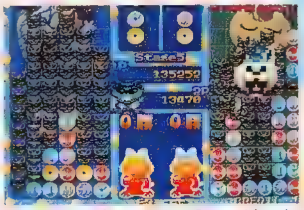
●**対戦モード**

コンピュータを相手に対戦するもよし、2人でやるもよし。



コンピュータの1人目の対戦相手は、ミミ子。

相手が両替することにより、おじゃまキャラ「ドロボー猫」で攻撃してくるぞ。このドロボー猫は、硬貨を両替した時に接しているものは消すことができる。しかしドロボーというだけあって、消した数だけ得点を盗んでいくというイヤ～な奴なのだ。



ドロボー猫がドサッ！ひえ～、じゃますぎる～。

両替するとき、連鎖させればさせるほどドロボー猫が積み重なって相手側に降ることになる。

ドロボー猫で画面が埋まってきて、ピンチに追い込まれたときは、ABボタンを素早く同時押ししよう。そうすると一発逆転アイテム「ボム犬」が出現するので、これが落ちてきたらうまくドロボー猫の上に置こう。画面上のすべてのおじゃまなドロボー猫を消すことができるぞ。

ただし、ボム犬を使えるのは1ステージ中一回限りとなっているので注意が必要だ。

●**もくもくモード**

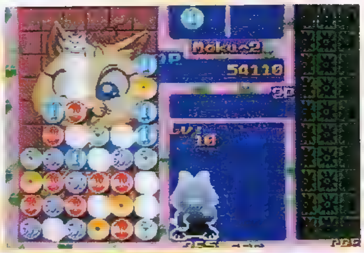
ひたすら落ちてくる硬貨を並べて、もくもくと両替にいそしむモード。

両モードに共通のアイテムは、猫の顔をした「ジェニー」。

画面の中央下にまねき猫の形をしたゲージがあって、これがジェニーメーター。このゲージが満タンになると、猫のジェニーが登場するぞ。落ちてきたジェニーを硬貨上に置くと、置いた硬貨の種類を全部1ランクアップしてくれるのだ。



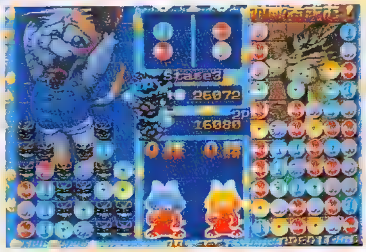
一発逆転アイテム「ボム犬」登場。使える奴なのだ。



ジェニーメーターがいっぱいになると現れる「ジェニー」だ。

例えば、ジェニーを10円玉の上に置いた場合、画面上にある全部の10円玉が50円玉にランクアップするというワケ。

理屈はわかっていても、いざプレイしてみると頭の中は大混乱。とっさに小銭の計算ができるように両替ゲームで暗算を鍛えよう!



ドロボー猫にせっかく稼いだ点数を盗まれちゃうよー。

なお、どうやらこの「もうぢゃ」の中に、実は隠されたもう1つのゲームが入っているらしい。どういう条件でそのゲームが出現するのかなど詳しいことはまだわからないが、シューティングゲームという噂が…。新しい情報が入り次第お知らせするので待っていてね。

とびっきりの"愛"をあなたに

麻雀ファンタジックラブ

©NAKANIHON

あなたのために、だーいサービスぅ♡表情豊かな5人の女の子たちとファンタスティックな麻雀しましょ。

担当：J★笹岡

女の子との会話が楽しいデート感覚麻雀ゲーム

独特のグラフィックセンスで固定ファンのハートをガッチリ掴んで離さない中日本（ダイナックス）であるが、その新作麻雀ゲームが、またまた注目を集めている。

今回のこの「麻雀ファンタジックラブ」では、色々な面でプレイヤーを楽しませてくれるので、ゲームセンターで見かけたら一度プレイしてみよう。きっとキミのすさんだ心を癒やしてくれるに違いないぞ。

今回は、とびっきりの愛を、キミのために誌面をかりて少しお裾分けしてみよう。



後ろの町並みが見えるかな？こんなシチュエーションで麻雀するのだ。

細かいリアクションが豊富

さて、このファンタジックラブは、今までの麻雀とどこがどう違うのかというと、まず、その豊富なリアクションと表情のバリエーションの多さ。

今までにもこういった麻雀がなかった訳ではないが、こういった写実的なグラフィックでガンガンしゃべってくると、ちょっとしたデート感覚が味わえるぞ。

このしゃべりが、配牌時、ツモ、捨て牌、リーチ、テンパイ、ノーテンなどなど、そりゃもううるさいくらいにしゃべる。女の子の表情もコロコロと変わるので、プレイしていて楽しい気分になってくる演出が施されている。

また、この女の子たちが麻雀を、実に"楽しそう"にやっているのもポイントだ。こいらへんがいい演出だ。



女の子の表情は和がったり振り込んだりでコロコロと変わるのだ。

業界初！の脱衣ルーレット!?

このゲームでは、例によってさまざまなミニゲームが用意されているのであるが、その数あるミニゲームの中でも、最も斬新かつ盛り上がるのがこの"脱衣ルーレット"システムである。

これはプレイヤーが和がった際、普通にただ脱ぐのではなく、脱衣のグラフィックがルーレット状に表示され、それをプレイヤーが目押しするというもの。

これなら、いやがおうにも盛り上がろうというものだ。目押しを極めてお好みのグラフィックを拝もう。

さて、再び回想モードに入る訳だが、ダイナックスと言えば、昔からサービス精神旺盛なゲームが多かった。

古くは、タイムサービスでクレジットが一個サービスされるという大盤振る舞いな麻雀があったが、タイトルが思い出せない。誰か覚えている人がいたら教えて下さい。

愛の足りないキミは今すぐプレイ

ファンタジックラブは、全国のゲームセンターにて絶賛稼働中だ。キミもゲーセンでとびっきりの愛を手に入れよう。

ホントによくしゃべるので、女の子たちとの楽しいおしゃべりのひとときを過ごしたい人はゲーセンへGO。



金井 ちか

1978.9.19　乙女座
出身地　神奈川
年齢　17歳　身長　155 cm
体重　不詳　血液型　O型
スリーサイズ B—78 W—55 H—80
好きなもの　おいしいもの
嫌いなもの　まずいもの
趣味　ローラーブレード、宝塚観劇
VOICE ACTRESS
大河内　葉子

嘉手納 洋子

1978.8.12　獅子座
出身地　沖縄
年齢　17歳
身長　159cm
体重　不詳
血液型　AB型
スリーサイズ
B—80　W—53　H—80
好きなもの　マドンナ
嫌いなもの　ノリの悪い人
趣味　料理
VOICE ACTRESS
森田　なぎさ





五十嵐 純

1977.10.10　天秤座
出身地　東京
年齢　18歳
身長　164cm
体重　49kg
血液型　B型
スリーサイズ
B—80　W—58　H—83
好きなもの
スポーツ、青春、祭り
嫌いなもの　曲がったこと
趣味　カラオケ
VOICE ACTRESS
金子　咲乃

難波 エリカ

1978.3.13　魚座
出身地　大阪
年齢　17歳
身長　165cm
体重　不詳
血液型　O型
スリーサイズ
B—88　W—56　H—87
好きなもの
ウインドウショッピング
嫌いなもの
歯の浮くような台詞
趣味　ピアノ演奏
VOICE ACTRESS
野崎　恭子





天野 由加理

1979.1.11　山羊座
出身地　東京
年齢　16歳
身長　150cm
体重　不詳
血液型　A型
スリーサイズ
B—78　W—52　H—78
好きなもの　寝ること、猫
嫌いなもの　朝
趣味
ゴロゴロすること、お昼寝
VOICE ACTRESS
益田　真理子

爽快横スクロールアクション
シューティングが、NEO・GEOで登場

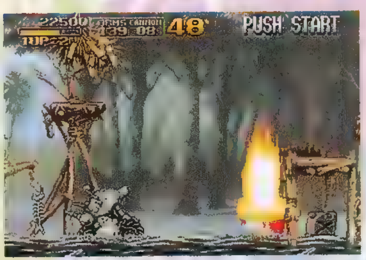
SUPER VEHICLE-001 METAL SLUG™

こんなゲームを待っていた!!

担当：ぽっぷん・ゆうちゃろー

このゲームは、8方向レバー3ボタン使用の横スクロールアクションシューティングで全6ステージ。2人同時プレイ、途中参加も可能だ。本誌でも何度か紹介してきたが、このほど正式に発売され、以前とはだいぶ内容も変わったので、あらためて紹介しよう。

さて、基本的ゲームの内容としては、自機となるキャラクター（歩兵）は、途中アイテムや戦車などさまざまな攻撃手段を駆使し各ステージ最後のボスを倒しつつ先に進み、最後の敵「デビルリバース・モーデン元帥」を倒すのが目的だ。



これがメタルスラッグ。右に見えるのは体力回復アイテム。

基本操作

では操作方法を説明しよう。

●レバー
主に自機の移動（前進、後退、しゃがみ）や、ショット方向の決定に使用。

●Aボタン（ショット）
歩兵のときはハンドガン、パワーUPガンの発射。戦車（メタルスラッグ）に乗り込んだときはバルカン砲を発射。

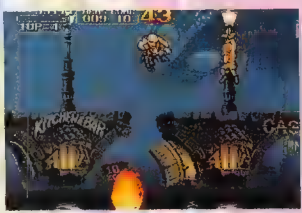
●Bボタン（ジャンプ）
垂直ジャンプやレバーと組み合わせての横ジャンプが可能。

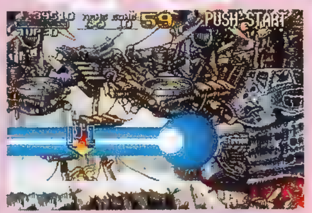
●Cボタン（手榴弾）
歩兵のときは手榴弾、戦車に乗り込んだときはキャノン砲の発射。どちらも弾数に限りがあるが弾数補充アイテムにより補充が可能。

●A+Bボタン（メタスラアタック）
戦車（メタルスラッグ）に乗り込んだときにこの操作を敵にすると、メタルスラッグを敵陣に向かって突撃、自爆させて大ダメージを与える。



はやく逃げないと船といっしょに沈んじゃうぞ～。


下にいる敵を撃ちつつジャンプ。



1面ボス。レーザーはしゃがんで避けろ!!

アイテム

アイテムは、マップ内に捕らえられている捕虜を助け出すことによって貰えたり、配置されていたりする。これをうまく利用することがゲームクリアのカギになるぞ。

●パワーUPガン
自機の初期状態はハンドガンだが、これらのアイテムを取ると様々な効果を持つパワーUPガンが使えるようになる。弾数に限りはあるが、補充も可能だ。パワーUPガンにはいくつか種類があるのでそれらを説明しよう。

・H（ヘヴィマシンガン）
連射性の高い重機関銃。

・R（ロケットランチャー）
ゆるいサーチのかかったミサイル。敵にヒット後、爆風が飛び散り周囲の敵にもダメージを与えることができる。

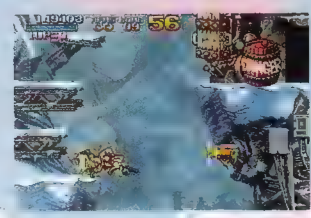
・S（ショットガン）
近接戦闘用の強力な銃。射程は最も短いが、その分威力は最大。

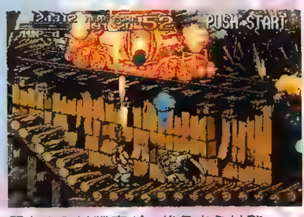
・F（フレイムショット）
対人用の火炎放射器。射線上の敵歩兵をすべて焼き尽くすことができる。

●メタルスラッグ
ゲーム進行中、マップ内にメタルスラッグ（戦車）が出現するので、それに乗り込めば強力な攻撃をすることが可能。メタルスラッグに乗り込んでいるときは、敵の攻撃に3回まで耐えることができる。ただし3回攻撃を受けた場合、メタルスラッグが爆発する前に脱出しないと巻き込まれて1機失うので注意!!また、ステージクリア時にメタルスラッグを保持していた場合は、ボーナス得点として1000点入るぞ。

●エネルギー補充アイテム
メタルスラッグは3回攻撃を受けると爆発してしまうが、これを取ることによってメタルスラッグの体力を回復することができる。

●得点加算アイテム
ぬいぐるみや食べ物など、拾得すると得点が加算される。


うわあああ～～。落ちる～～。



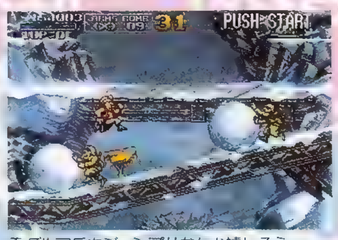
頭上からは戦車が、後ろからは敵兵の攻撃が…。

多彩なアクションが面白い!!

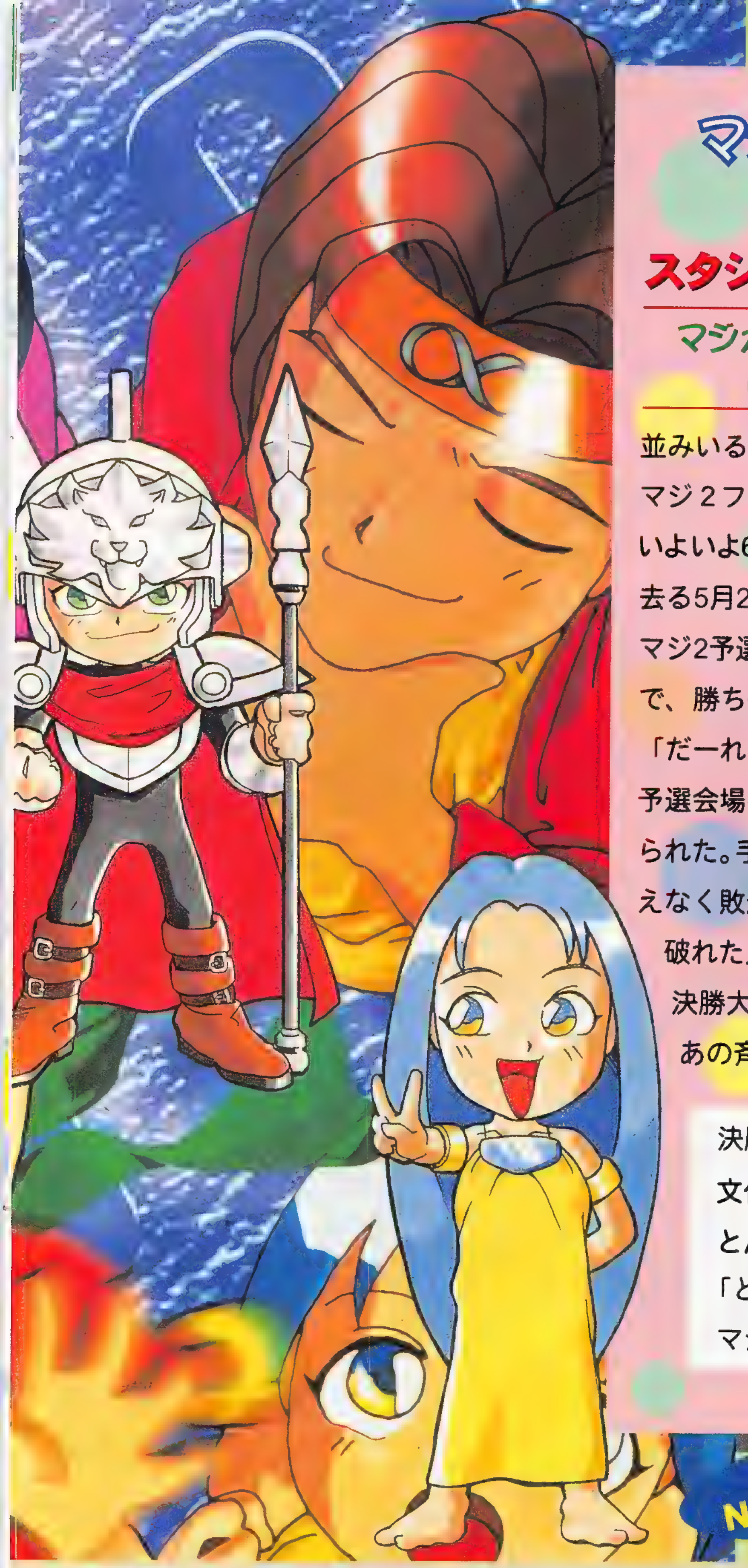
このゲームは一見普通の横スクロールアクションシューティングゲームだが、写真を見てもらえばわかるようにステージによっては縦スクロールになったり、イベントも様々な工夫がされていたり非常に奥の深いゲームになっている。

また、敵も数々の多彩なアクションをしてくるし、本当に芸が細かく、それらを見ているだけでも飽きない。この号が出る頃にはもう出回っていると思うが、久々の爽快横スクロールアクションシューティングゲームだけに、ぜひプレイしてその面白さを味わってほしい!!


2人同時PLAYも面白い。おいっ、酒飲んでる場合か!!



雪ダルマ兵をジャンプ!!なんか嬉しそう。



マジ2大会ネタNEWS

（発行：DE-CO8事務局）

スタジオアルタで大連鎖!?

マジカルドロップ2ゲーム大会 いよいよ本戦 間近!!

並みいる強敵を倒してきた、
マジ２フリークたち。
いよいよ6月23日にスタジオアルタに大集結。
去る5月25、26日に全国各地で開催された
マジ2予選大会。
で、勝ち残ったマジ２フリークが、6月23日の本戦で
「だーれが１番かなぁー」がいよいよ決まる。
予選会場の各店では、熱気にあふれた戦いが繰り広げられた。手に汗握りしめすぎてスティックを滑らせ敢えなく敗退した者や、緊張のあまりボタン操作ミスで破れた人たちなど後をたたない状況。
決勝大会はイベントやハプニング？が盛りだくさん。
あの斉藤一美氏も乱入するかも？

決勝大会での様子は各ゲーム誌や、
文化放送（JOQR）斉藤一美の
とんカツワイド
「とんカツ　プロジェクトＲ」で
マジ2情報が聞けるぞ。

NEOGEOカセット NEOGEO-CD絶賛発売中!

データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17


NEO GEO
マジカルドロップ2
TM
緊急速報
いよいよ7月 セガサターンで登場。
また、SFCでも9月を予定!
快進撃中!!

E

スーパーリアル麻雀PV



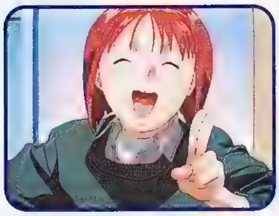
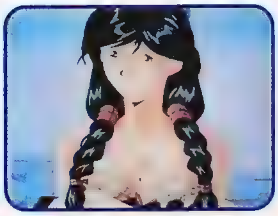
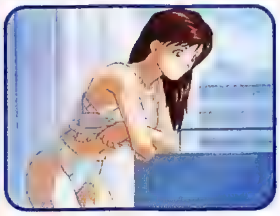
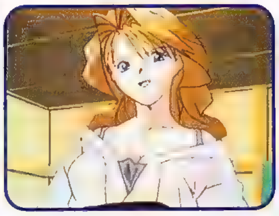
Mari Kurihara

はじめて会った時から気になっていたの。
あなたのことをもっと知りたいわ。
私とあなたの相性はどうかな？
あなたがお店に入って来るたびに、
私ドキドキしてしまう…。

イラスト／田中 良

I LOV
YOU

- キャラクターデザイン、作画監督は田中 良。その他のスタッフもベテラン揃い。
- 美しい肌、下着のレース使いETC.どれをとっても脱衣麻雀の一級品！
- 動画枚数は前作PVの1.5倍。なんと、総カット数は130カットに達しました。
- スカートを脱ぐ。そんなさりげないシーンも複数カットで表現しています。


自宅でも楽しめる。セガサターン版PVI好評発売中！

アーケード版を完全再現。追加グラフィックとボイスが楽しめる
定価：8,800円（税別）

そして実現。



SQUARE



こんな荷物も…
キャリアーにつけて
積むことが出来ます。
スリーホイラー
…3輪バイク
並列2気筒の空冷エンジン
約200ccの排気量で
15馬力そこそこくらい

勤務地	東京:目黒	
職種	❶プランナー	ストーリー・キャラクター・ゲームデザイン等の企画・演出
	❷グラフィックデザイナー	ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン
	❸プログラマー	ゲームソフトのプログラミング
	❹サウンドプログラマー	ゲームのサウンドドライバーの設定及びプログラム
	❺CGデザイナー	3次元を用いたグラフィックデザイン
	❻CGプログラマー	3次元CGのプログラミング及びレンダリング
	❼広報・宣伝	スクウェアのソフトに関する一連の宣伝企画業務
資格	❶〜❼高卒以上、その他に ❸、❹C言語またはアセンブラでオリジナルゲームを作ったことがある人。若しくはゲームプログラマー経験者 ❹は音楽が好きな人 ❺空間デザインに興味があること ❻GL, Open GLを使ったプログラム経験者、若しくはレンダラーがかけるか、Rendermanが使えること ❼22歳〜30歳位まで	
応募	履歴書に希望する職種と広告をみた媒体名を明記の上、必要資料と合わせてお送り下さい。(応募しめきりなし)	
応募資料	❶企画書若しくは自分が過去にたずさわった映像、コンテなどの作品 ❷B4以下のカラー作品3点以上とデッサン・クロッキー数点 ❸、❹プログラミングできる言語、マシンの一覧表。オリジナルゲームまたは作品リスト ❺B4以下のカラー作品3点以上及びデッサン・クロッキー数点 ❻経験のあるプログラムの概要またはレンダラーで作成した画像サンプル ❼職務経歴書と自己PR文 *応募書類及び作品はいずれも書式・形式ともに自由 *応募作品はご返却いたします	
応募書類送付先	〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー(株)スクウェア「G5係」	

勤務地	大阪
職種	デザイナー (ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン及び3次元を用いたグラフィックデザイン)
資格	❶SGI社INDY以上を使える方 ❷MacintoshでPhotoshopを使える方 ❸SOFTIMAGE若しくはAlias wavefront(POWER ANIMATOR)を使える方 *プレイステーション開発経験者優遇いたします
応募	履歴書に広告をみた媒体名を明記の上、B4以下のカラー作品3点以上及びデッサン・クロッキー数点を同封の上、下記の住所までお送り下さい *応募書類及び作品はいずれも書式・形式ともに自由 *応募作品はご返却致します *応募締切なし
応募書類送付先	〒530 大阪市北区茶屋町19-19アプローズタワー(株)スクウェア「G5係」

仕事環境

創造性をフルに生かすため、スクウェアでは常に最善な環境を整えています。集中力を高める個人ブースを始め、大量データをスムーズにやりとりできる最新の社内LAN、各自専用の開発機材としてのMacはもちろんONYX、INDY、INDIGO2も既に導入しています。

勤務時間

独創的な仕事であれば会社でやることにこだわる必要はない。公園の散歩が最高の創造空間だという人もいるのです。そこでそれぞれの最も快適なやり方で仕事ができるよう、1日に分単位の出勤でも8時間労働したとみなす裁量労働制を採用。自分の仕事をこなしておくことを条件に、標準勤務時間(10時〜18時)にとらわれず自由に働くことができます。

住　　宅

個性的でクリエイティブな仕事のためには、私生活の安定も重要な要素。そこでスクウェアでは、家賃を最大80%まで会社が負担する借上社宅制度を整備。賃貸の際の敷金支払いを会社立替(最大3カ月分)で行うこともできます。また、不動産物件を購入した際、10年を限度として会社がローンの一部を補助する住宅ローン補助制度、自宅手当も完備。

休　　日

完全週休2日制。年間休日は有休とは別に148日となっています。夏期休暇は1カ月間連続して休むことが可能(95年実績)で、勤続1年を過ぎれば、最長10日間の海外旅行休暇をとることができます。その際、旅行資金として1泊につき2万円が支給されます。さらに、ゲームを1本仕上げたあとにも、1カ月間のリフレッシュ休暇が認められます。

規定待遇

昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、各種社会保険完備、退職金制度、貸付金制度、健保組合保養所、定期健康診断、財形、持株会あり。海外社員旅行は2年に1回参加でき(実施は毎年)、いくつかのコース(期間はいずれも約1週間)より各自で目的地を選択。

■ロイヤリティー制度

発売本数が一定数をクリアしたソフトに関して、開発に関わったスタッフに発売日より1カ月後に売れ本数に応じた額を功労賞として支給。増加本数分は退社しない限り、夏冬のボーナス時に支給。

応募問い合わせ先

TEL.採用担当　03-5496-5308
HOME PAGE　http://www.spin.ad.jp/square
E-mail address　office@square.co.jp

特にご質問のある方は、月〜金(平日)12時〜17時の間、上記の電話番号で直接係の者がお答えしますのでお問い合わせ下さい

*会社案内のご請求は官製葉書に氏名、住所明記の上、お送り下さい

会社概要

創立:昭和61年9月
資本金:44億9,700万円
年間売上高:330億円(1995年3月期)
経常利益:75億円(1995年3月期)
株式公開:日本証券業協会に店頭登録(1994年8月)
社員数:323名(1996年4月1日現在)
従業員平均年齢:27.0歳
関連会社:株式会社ソリッド(東京都目黒区)
SQUARE SOFT, INC(米国ワシントン州)
SQUARE LA, INC(米国カルフォルニア州)

株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

東京開発部 スタッフ募集

才能を最大に生かすための環境整備。

スクウェアは考えました。ベストな環境で仕事をしてもらうのは、当り前の事。
そこでスクウェアでは、個人専用の開発機材や、最新の社内LANの構築、個人ブースなどの充実に心掛けています。
また、裁量労働制、海外旅行休暇、借上社宅制度など、個人の時間を有意義に活用でき、
創造力を十分発揮してもらえるような環境および制度を整えています。





大阪開発部 スタッフ募集

才能を形にするのは、あなたの情熱。





スクウェアは、考えています。ゲームの枠を越えた、何か新しい文化を創り上げることを。
それは、ものすごいものになるはずです。100年に1度あるかないかのビックチャンスといえるかもしれません。
あなたのすべてを賭けてみる価値は十分にある仕事です。
そこで、必要なのは、才能プラス、明るく元気なポジティブ志向の人材。
私たちは、そんな人達に出会いたい。ご応募を。




DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ
撃つ・投げる・極める！
この熾烈な闘いに君の運命はDEADorALIVE・・・


闘うために地上に降りた
8人の天使達が今・・・


TECMO
インターネットスタジオ
http://www.tecmo.co.jp
ホームページ開設
ANGE
闘姫伝承
ANGEL EYES



誰も知らないもうひとつの"龍虎"。
ネオジオ最新格闘「アート・オブ・ファイティング龍虎の拳外伝」
ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝
TM
[ネオジオCD専用ソフト]6月14日発売予定/7,800円(税別)
〈ネオジオCD限定版ソフトは6月14日発売予定/8,800円(税別)〉
[ネオジオ専用ロムカセット]好評発売中/32,000円(税別)
※ネオジオＣＤ限定版ソフトは予約のみの販売となります。


The Future Is Now
SNK
ネオジオCDソフトをとことん遊ぼう!
超大容量56メガD-RAM & 新搭載の倍速CD-ROMドライブで、
最新ゲーム・ワールドにばっちりアクセス。
すごいマシンが進化して「ネオジオCDZ」新登場。
すごいゲームを続々極めろ!
極めろ!Z
Speed
NEW MODEL
ネオジオCDZ
NEO·GEO CDZ
■NEOGEOはSNKの商標です。■国内で販売されているNEO·GEO CDのマークが表示されたソフトウエア、周辺機器はネオジオCDおよびネオジオCDZでご使用いただけます。(ACアダプターを除く)
株式会社エス·エヌ·ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。



NEXT
SCORE
0007207
SCORE
0032928
ンが！…夢の対決！
で勝負！
SAKURA
SCORE
0034065



画面は開発中のものです。

ゲーメスト
June 1996
6.30
No.173
平成8年6月30日号(毎月2回15日、30日発行)
第11巻第14号通巻173号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料148円



雑誌22445-6/30 ©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan T1022445060554